Número 71

275 ptas

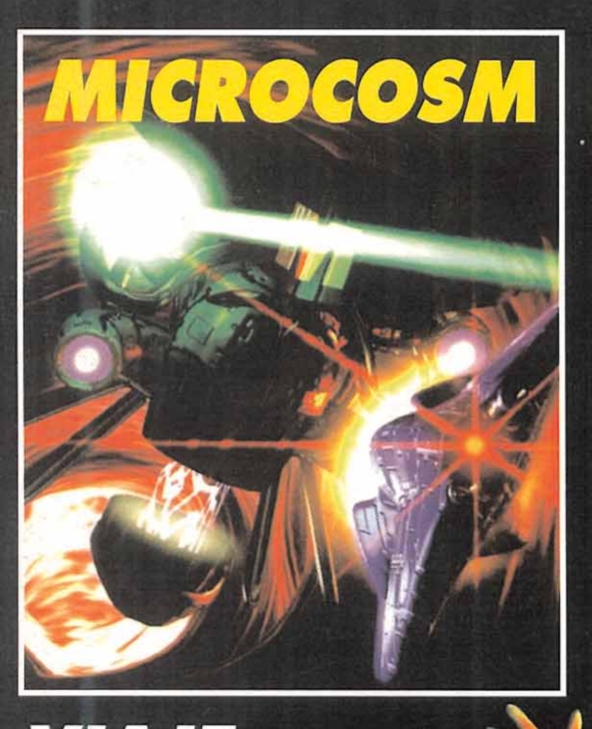
MICRO Manía

Sólo para adictos

REPORTAJE

IMAGINA 94

IMAGEN VIVA EN MONTECARLO



VIAJE ALUCINANTE

SOLUCIÓN COMPLETA DE LITIL DIVIL

EL MEJOR DÍA DE MUTT



GUÍA PARA LLEGAR AL FINAL

RETURN TO ZORK



REALIDAD VIRTUAL

PREVIEW



LAWNMOWER MAN EN CD-ROM

REPORTAJE

LEÓN CIUDAD VIRTUAL

HOBBY PRESS
8 414090 100502 00071

INFORME

LOS NUEVOS JUEGOS PARA 3DO

SIM CITY 2000



software en castellano

¡Mejor que en la vida real!

Atascos, apagones y una inflación desenfrenada.

Estrategia

SimCity 2000 tiene todas las características, flexibilidad, arte, animación y potencia necesarias para crear la ciudad de tus sueños.

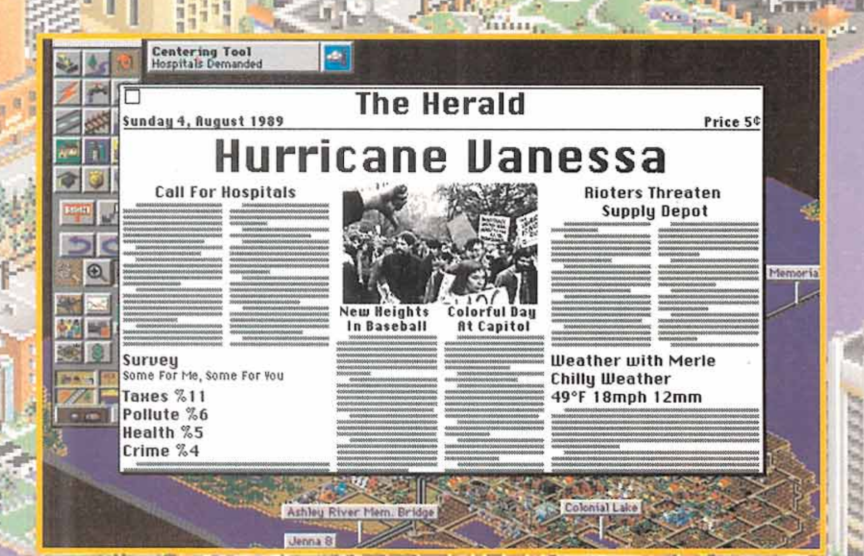
El periódico local te proporciona valiosa información y te pone en contacto con tus residentes simulados.

Personaliza totalmente tu terreno, desde praderas y llanuras, hasta sierras y cadenas montañosas.

Un nivel subterráneo te permite desplegar túneles para el metro y tuberías de agua sin perder espacio ni tierra o estropear la estética de tu ciudad.

- Algunos desafiantes escenarios del juego son el incendio de Oakland de 1991, el desempleo en Flint (Michigan) y el tornado Hugo sobre Charleston.
- Posibilidad de importar ciudades grabadas en los originales SimCity y SimCity Classic, y de actualizarlas con las funciones más recientes de SimCity 2000.
- Ayuda en línea y asesores de presupuestos.

Disponible en PC.



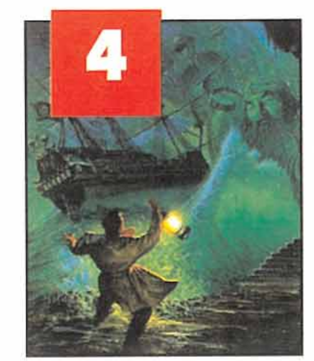
MAXIS

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

Año X. - Nº 71 - Abril 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

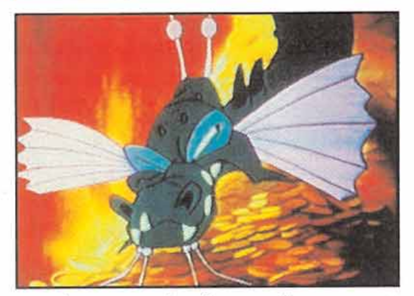




4 MEGAJUEGO
ALONE IN THE DARK 2

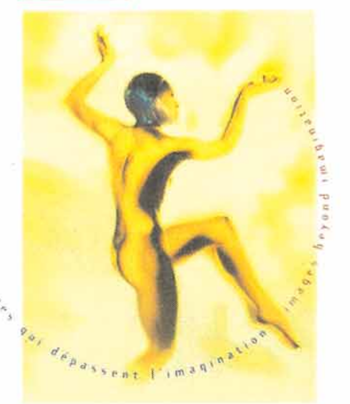
Muchos de vosotros pensaréis que las obras de arte no pueden tener continuación. Que son únicas e irrepetibles... Pues no es así. O por lo menos los franceses de Infogrames no piensan lo mismo. Por esta simple razón nos presentan «Alone in the Dark 2». De nuevo el terror se apodera de nuestros ordenadores y de nuestra imaginación.

10 INFORME
NUEVOS JUEGOS PARA 3DO



Si en el número anterior os presentábamos las máquinas dispuestas a revolucionar el software de entretenimiento, ahora nos centramos en los programas. Comenzamos este recorrido por la actualidad llevando hasta vosotros los juegos para 3DO que es posible ya adquirir en Estados Unidos y que dentro de muy poco llegarán a toda Europa.

14 REPORTAJE
IMAGINA 94



De todas las ferias que tratan sobre el mundo de la imagen, IMAGINA es, dentro del mercado europeo, la más importante. La edición de este año ha tenido como norte la palabra potencia: gracias a ésta los equipos informáticos pueden generar increíbles imágenes y secuencias. ¡Todo un espectáculo!

30 PUNTO DE MIRA
MICROCOSM



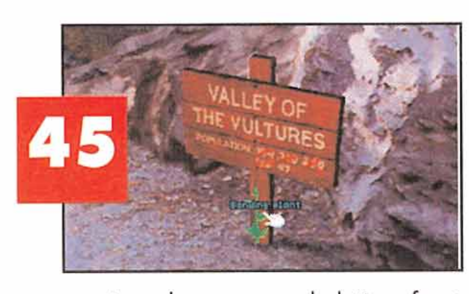
El cine es siempre fuente de inspiración para la industria del software. En esta ocasión es la película «Un viaje alucinante», la que sumerge al interior del cuerpo humano a «Microcosm». Dentro del mismo, y nos referimos al programa en CD-Rom, encontraremos un inquietante arcade.

41 PUNTO DE MIRA
DOGFIGHT



"Volar para pelear, pelear para volar, pelear para ganar". Este es el lema de la academia "Top Gun" de la armada americana. También es lo que os espera en el último simulador de Microprose.

45 RETURN TO ZORK



Por que sabemos que se trata de una de las aventuras gráficas más difíciles de terminar de cuantas os habéis enfrentado este año, aquí tenéis el Patas Arriba de «Return to Zork». No os rompáis más la cabeza con pistas erróneas y enemigos peligrosos. Os garantizamos que vuestra próxima incursión en el valle de los gorriones, o de los buitres..., será todo un éxito, si seguís paso a paso este amplio artículo.

58 THE 7th GUEST



También sabemos que «The 7th Guest» es un programa complicado, en especial los puzzles que se nos planteaban a lo largo del recorrido por la casa de Henry Stauf. Con las claves que os damos para resolverlos, seguro que descubriréis el secreto de la mansión y de los extraños personajes que la habitan.

Si en el número anterior comenzábamos prometiendo emociones fuertes, ahora hemos querido poneros de nuevo a prueba con «Alone in the Dark 2», un gran programa para nervios de acero que nos sumerge en un mundo terrorífico donde Infogrames ha demostrado su buen hacer. Y siguiendo con emociones fuertes os presentamos los últimos juegos publicados para 3DO, programas para todos los gustos, con un único punto en común: acción garantizada.

Otro punto de atención de nuestro Micromanía es Imagina 94, es decir, el certamen sobre el mundo de la imagen más importante de Europa. Es una oportunidad única para estar al día sobre todo lo que rodea a tan apasionante mundo. También la pasión y la emoción están presentes en los Patas Arriba de juegos como «Litil Divil», «Return to Zork» y «The 7th Guest». Y otro tanto de lo mismo en las previews de «Lawmower Man» y «La Edad de Oro del Pop Español».

Superarnos cada mes nos cuesta bastante, pero con la ayuda de programas tan excelentes como «Super Scrylis», «Microcosm», «Sim City 2000», «Dogfight» y «Campaign 2», la cosa parece menos complicada. También nos facilitan la tarea nuestras secciones "clásicas", especialmente las Videoconsolas y los Puntos de Mira. Y esto es todo. Disfrutad una vez más de vuestra revista y no faltéis el próximo mes a vuestra cita obligada.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

flash

El mejor formato para los mejores simuladores



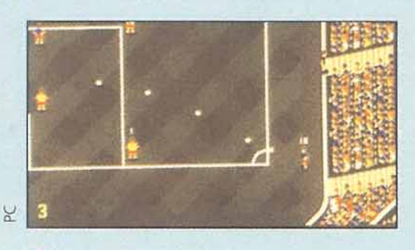
No cabe duda de que algunos de los mejores simuladores de todos los tiempos se deben a una casa especialista en tales menesteres como es Microprose. Pues, los aficionados al género que dispongan de un CD-ROM están de enhorabuena, ya que la compañía británica ha lanzado un par de packs, que distribuye en nuestro país Erbe Software. En ellos reúne algunos de sus títulos más sobresalientes. En el primero se encuentran «F-117A» y «F-15 Strike Eagle II», más los escenarios de «Operation Desert Storm». En el segundo la variedad es mayor, ya que a un estupendo simulador de vuelo, como es «B-17 Flying Fortress», se añade el no menos genial «Silent Service II», uno de los pocos programas dedicados a los submarinos.

La estrategia no tiene límites



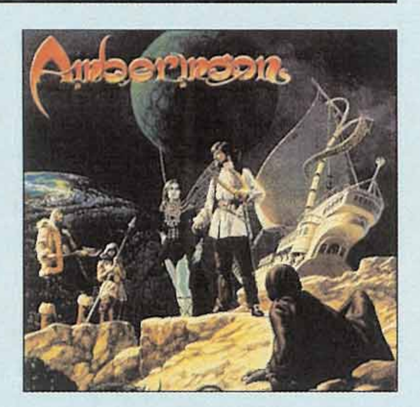
Proein, S.A. distribuirá en breve los dos nuevos programas de Impressions, compañía más que conocida por su dedicación al género de la estrategia. «Breach 3» y «Detroit» son los títulos de estas producciones ambientadas en escenarios muy distintos. «Breach 3» nos sitúa en el papel de líder de un escuadrón de las Fuerzas Espaciales de la Federación de Planetas, con la misión de combatir contra la Unión Democrática de Planetas, en una cruenta guerra interestelar. Por su parte «Detroit» nos lleva hasta los primeros momentos de la industria del automóvil, hacia 1908, ofreciéndonos el cargo de presidente de una de las más importantes empresas de automoción.

El deporte es el rey



A pocos meses del comienzo del mundial de fútbol de los Estados Unidos, van apareciendo los primeros juegos dedicados a tan extraordinario evento. «World Cup USA 94», de U.S. Gold, es uno de ellos. «World Cup USA 94» llega con la licencia oficial del mundial de Estados Unidos, y aparecerá en formatos de consola –para todos los modelos de Sega y Nintendo– y ordenador –Amiga y PC–. Cuenta con la posibilidad de participación de uno, dos o cuatro jugadores y la inclusión de los diseños de los estadios de fútbol del campeonato.

Nueva estrella en el firmamento del rol

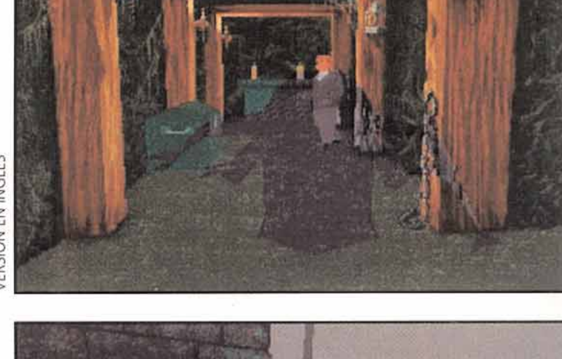


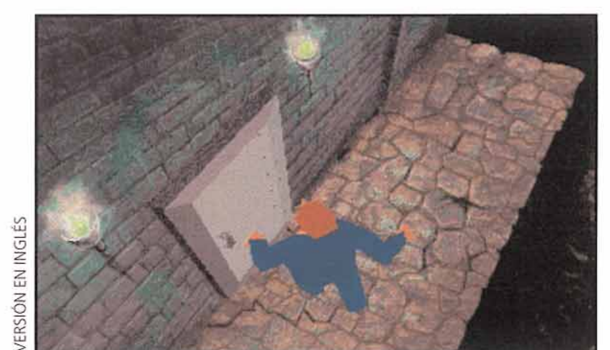
«Ambermoon» es un JDR para Amiga y PC, secuela de un programa llamado «Amberstar», que nos traslada al mundo de Lyramion, un planeta que fue escenario de una terrible contienda dominada por la magia que culminó con el choque de la tercera luna de Lyramion contra la faz del planeta. El resultado fue la escisión de todo el terreno firme del mundo en trece islas, que nosotros tendremos que explorar.

MEGA juego

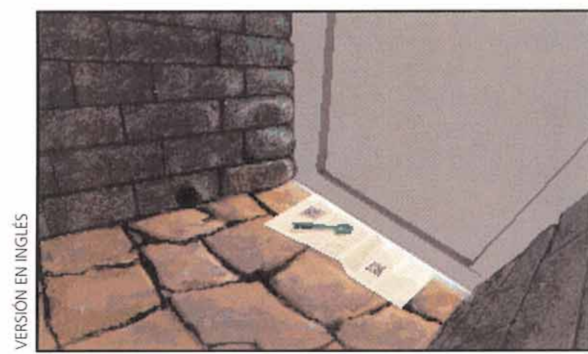
"Creía que todo había acabado. Mi enfrentamiento con las fuerzas sobrenaturales me dejaron muy cansado. Necesitaba unos días de descanso para relajarme. Pero mis vacaciones iban a durar poco. Un telegrama de mi colega Striker, en el que me hablaba del secuestro de una niña por personas extrañas, ha hecho que viaje a la costa californiana, con la intención de descubrir un misterio que me tiene atemorizado. Espero que no sea nada..."







Al igual que en el primer "Alone", cuando fallezcamos, un ser tenebroso se hará cargo de nuestros huesos.



La mezcla de imágenes digitalizadas con vectoriales, nos ofrecen un panorama gráfico bastante alto y realista.

- INFOGRAMES
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA

La mansión de Derceto ha quedado atrás. Numerosas son las horas que hemos estado pegados delante del monitor intentando desentrañar el misterio de una casa plagada de zombies de aspecto terrorífico, que sólo querían destruirnos. El tiempo ha pasado y, a pesar de que esos recuerdos permanecen todavía en nuestra mente, en estos momento tenemos otras cosas en las que pensar.

El secuestro no es algo que guste a nadie, y menos aún cuando la víctima es una pobre niña de ocho años. Por esto mismo, de nuevo vamos a aceptar el desafío que nos plantea la compañía francesa Infogrames, en lo que estamos seguros se va a convertir en la mejor aventura del año.

ADICCIÓN SE ESCRIBE CON "A"

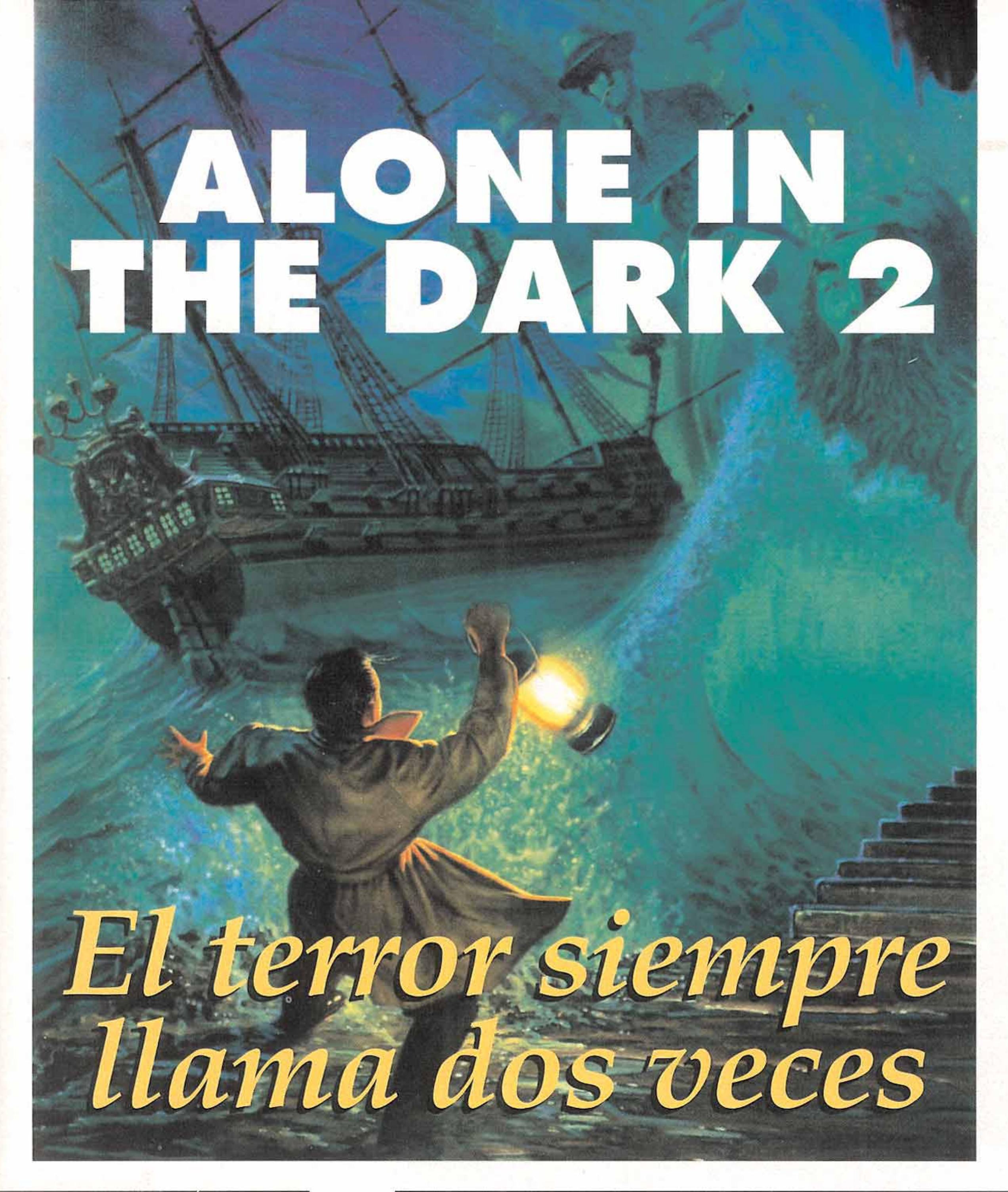
Si tuviéramos que destacar algo en «Alone in the Dark 2», sería sin duda alguna la letra "A". Y os estaréis preguntando el porqué de esta afirmación. Pues por diferentes razones.

PRIMEROS PASOS EN

Nuestra aventura comienza en la entrada a una casa llamada "La Cocina del Infierno". Allí un guardia con una metralleta nos espera. Lo mejor para acabar con él sin problemas es pegarle cuatro tiros con la pistola. Una vez muerto, cogemos los objetos que deja. Avanzamos hasta un ancla de piedra, lugar en el que nos aparecerán otros dos zombies. Con la metralleta no habrá muchos problemas para que pasen a mejor vida. Luego, movemos la citada ancla y avanzamos por el pasillo que se nos abre.

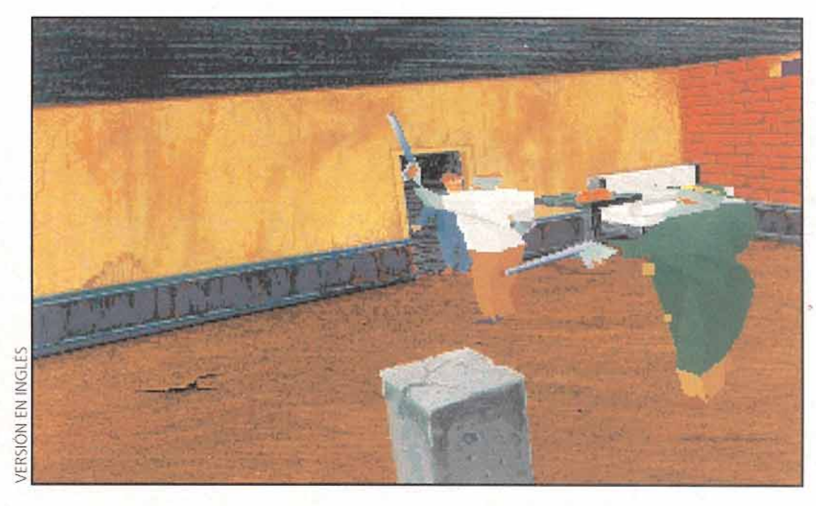
En el laberinto nos vamos a encontrar con una gran cantidad de zombies, armados hasta los dientes. Un truco para acabar con estos asesinos consiste en acercarse a los mismos hasta pegarnos a ellos, de tal modo que no puedan dispararnos con sus armas. Una vez en esta situación, podemos derrotarlos con repetidos golpes de cabeza. La mayoría de ellos dejarán algún objeto al morir. Entre los principales se encuentran una cuerda y un garfio (imprescindibles), un cargador, unos frascos, una carta de la baraja francesa, una foto y un libro. En el recorrido encontraremos otra carta gigante. Memorizarla, ya que luego veremos una zona en la que hay cuatro cartas, y en la que tendremos que seguir por la que hemos visto con anterioridad. Una vez abajo, veremos un libro de notas, una poción y al mover el baúl aparecerá una carta metálica. Más tarde, al morir, un bicho transparente dejará un sable pirata.

Usando la carta en el altar, se abrirá una trampilla que nos devolverá al jardín. Una vez arriba, tenemos que ir a la estatua que aparece en la foto y buscar el mecanismo de entrada. Así, podréis sumergiros en una oscura habitación donde el terror está presente en mayor medida que en Derceto...

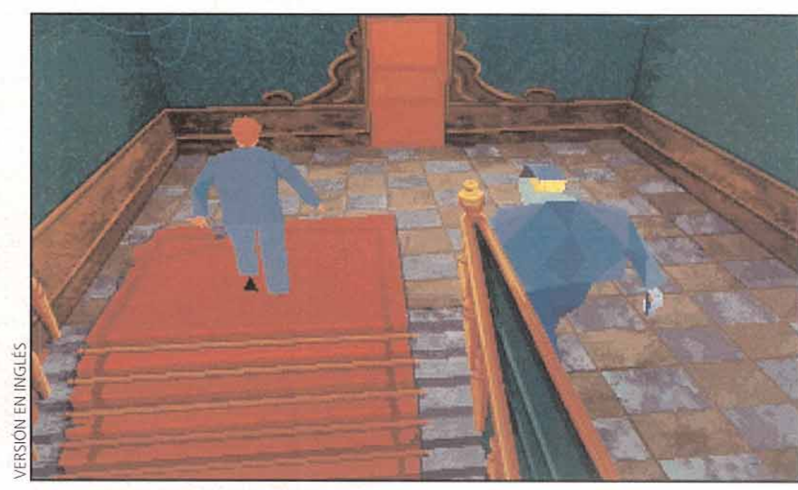


ALONE IN THE DARK 2

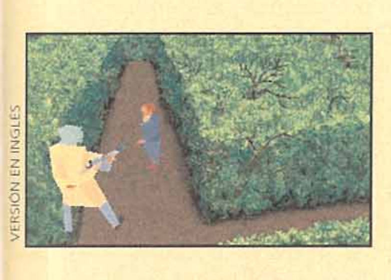
El terror siempre llama dos veces



El secuestro es un crimen que no gusta a nadie, y más si la victima es una pequeña de ocho años. Este hecho es el que nos hace aceptar el reto de "Alone 2".



EL JARDÍN

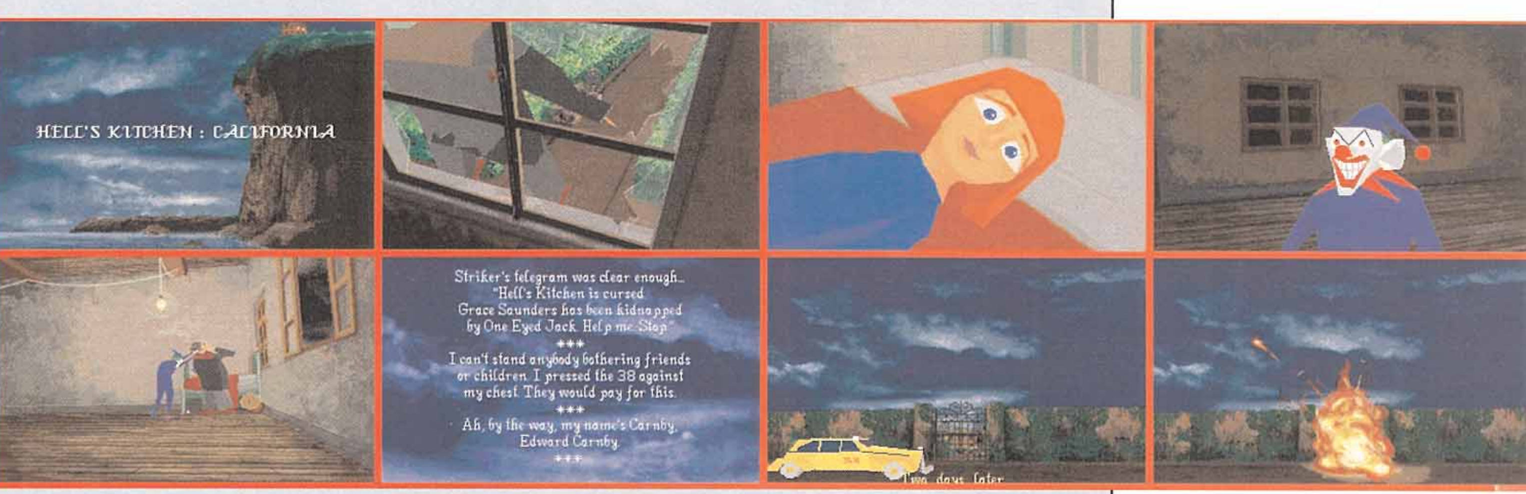








LA HISTORIA CONTINÚA



En «Alone in the Dark», la historia se desenvolvía en el interior de una mansión repleta de fantasmas y zombies. En dicha casa, propiedad de Jeremy Hartwood, ocurrían sucesos extraños que el detective Edward Carnby decidió investigar tras la muerte de su dueño. Entrar fue sencillo, pero salir nos costó, a la mayoría, horrores.

En esta segunda parte del programa de Infogrames, el argumento se basa en el secuestro, por unos tipos bastante extraños, de una niña llamada Grace Sunders. En realidad se trata de un grupo de piratas del siglo dieciocho, que vendieron su alma a cambio de la inmortalidad. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla, ya que su líder, Jack el Tuerto, necesita sacrificar una niña cada cien años para poder vivir eternamente. Su guarida se encuentra en un acantilado de California y tiene por nombre "La Cocina del Infierno". Striker, uno de los mejores detectives del momento, se dirige allí para rescatar a la pequeña, pero es descubierto y asesinado. Por fortuna, un telegrama enviado a su colega Carnby, ha puesto a éste sobre la mortal pista...

Primero, por el hecho de que el programa es una Aventura excelente. Posee una calidad indiscutible gracias a sus gráficos. Estos han sido realizados con una herramienta o "tool" especialmente diseñada por los programadores de Infogrames para este tipo de trabajos, con la que se consigue unos personajes y unos decorados Asombrosos en tres dimensiones. También, claro está, el apartado de la Animación, mediante esta técnica, adquiere unas cotas que ya quisieran para sí muchos juegos.

El segundo punto a destacar en toda la aventura de «Alone in the Dark 2» es la Atmósfera que posee: simplemente envidiable, y solamente comparable a la que logran algunos escrito-



ALONE IN THE DARK 2



res clásicos, de la altura de Stephen King o Edgar Allan Poe. Es un Ambiente único, en el que la intriga y el terror se unen para ponernos los nervios de punta, esperando a ver lo qué se esconde tras cualquier rincón. ¿Será un amigo o, por el contrario, una ingente cantidad de piratas disfrazados de gangsters, armados con todo tipo de útiles y dispuestos a hacer pinchos morunos con nuestro cuerpo.

Y tercero, porque tras todas esas horas de trabajo, «Alone in the Dark 2» no es sólo un juego, o un programa más, sino que se convierte en toda una obra de Arte, de las que se deberían exponer en un recinto público para que todo el mundo pudiera Admirar su calidad. Si antes hablábamos de la calidad de los gráficos y de las Animaciones, otros aspectos tan importantes como son el sonido (tanto melodías como efectos), o la jugabilidad, se llevan matrícula de honor.

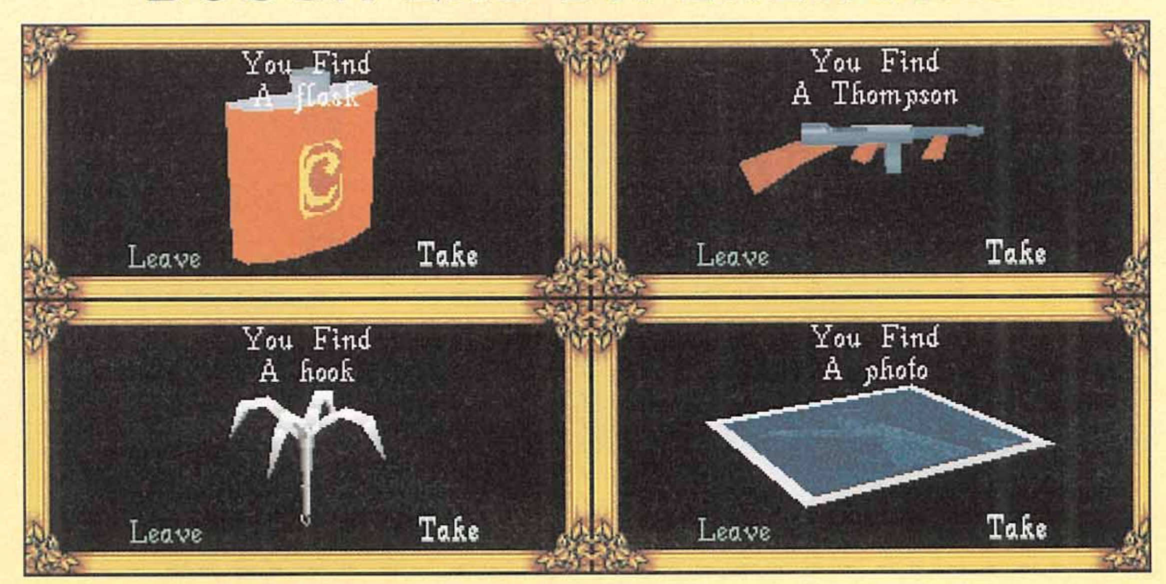
En lo que respecta a las melodías, éstas se adecúan perfectamente a la Acción, siendo suaves cuando no estamos ante ningún problema o enemigo, y cambiando súbitamente al pasar a la lucha con algún pirata. Y los efectos, éstos son maravillosos, increíbles, únicos, geniales... Desde el ruido de los pasos, el sonido de la ametralladora, los gritos al ser golpeados, hasta la frase con la que nos saludan nuestros rivales, "Good morning, Sir" (buenos días, señor), digitalizada con una gran perfección.

¿Y qué decir de la Adicción? Lo que hemos experimentado al jugar con «Alone in the Dark 2» no lo habíamos sentido desde hacía mucho, mucho tiempo. Quizá desde la aparición de algunos juegos de Spectrum... Ya desde el comienzo mismo de la presentación, hasta que por fin empezamos a controlar a Edward Carnby, una extraña sensación nos recorre el cuerpo, como si fuera algo nuevo.

Y en realidad no lo es ya que –casi lo habíamos olvidado– también lo notamos en la primera parte. Pero en esta segunda ocasión, ha sido mucho mayor. Con todo, seguro que menor que la que sentiremos cuando caiga en nuestras manos, más o menos dentro de un año, la tercera parte. Hasta entonces, a disfrutar con las dos que tenemos disponibles. Pero sobretodo con ésta.

O.S.G.

BUSCA LAS DIFERENCIAS




VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

El tiempo transcurrido entre el lanzamiento de los dos juegos de la compañía francesa Infogrames ha traído consigo sustanciales novedades en lo referente a las características del último programa. En primer lugar, hay que destacar el hecho de que ahora no nos encontramos en un único escenario, ya que aparte de la casa, también podremos movernos por los alrededores de la misma, y tendremos que explorar un barco pirata donde sufriremos ciertos "malos tratos".

En segundo lugar, no contamos con la posibilidad de elegir personaje con el que vamos a adentrarnos en la atmósfera de «Alone in the Dark 2». La pobre Emily Hartwood no ha tenido mucho éxito y ha sido suprimida. Sin embargo, una mujer será protagonista en un momento determinado de la aventura. Cuando capturen a Carnby, tomaremos el control de la pequeña Grace que, como es lógico, no posee las mismas cualidades de Edward (no se mueve tan rápidamente, ni puede usar armas de fuego o abrir puertas muy grandes). Pero hace otras cosas que el gran detective no podría hacer, como esconderse en sitios reducidos.

En cuanto a características del programa, destacar los más de 600 objetos en 3D, frente a los 90 que parecían el "Alone 1"; unas animaciones mucho más fluidas que permiten que los movimientos sean hasta tres veces más rápidas; y un mayor detalle en los gráficos, especialmente en nuestro protagonista y en los enemigos. Y en lo que respecta a estos últimos, a pesar de ser piratas con cerca de 200 años de vida, no son tan feos como en la primera entrega, sino que se han vestido de acuerdo con la época en la que viven (los años 20), y van armados no con su aliento..., sino con metralletas y escopetas, estilo "Los Intocables". Aunque nosotros vamos a demostrarles que no lo son tanto...

97

ORIGINALIDAD	82
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	97
SONIDO	94
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	95


A riesgo de parecer un poco pedantes, todo es maravilloso. Pero en especial, los gráficos, la animación, la ambientación, los sonidos...


Sigue teniendo un fallo y es que existen ciertas zonas en las que las cámaras no nos ofrecen todo lo que ocurre. Son ángulos muertos...


PRO-IN
Y
MICROPROSE
PRESENTAN
MASTER OF ORION
SUBWAR 2050
Pirates! GOLD
MICROPROSE
MICROPROSE
PRO-IN
División SOFTWARE
Velázquez, 10 - 5º Dcha.
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

Acid House

La generación sangrienta

El mundo se está volviendo loco día a día, mientras la industria de lo que se ha dado en llamar "software de entretenimiento" –¡como si estar con un ordenador se tratara de un inocente y sano modo de divertirse!– contribuye aún más a esa demencial orgía de violencia y pérdida de los valores en nuestra juventud.

Con el diabólico invento de los ordenadores personales –lo que algunos infelices toman como un simple instrumento de trabajo, y aun de ocio– y de esas máquinas que se conocen como consolas, estamos creando una generación de sangrientos asesinos psicópatas en potencia, aunque ellos mismos no lo sepan o, aun sabiéndolo, lo nieguen de forma rotunda y absoluta. Eso, por no hablar de los trastornos en las relaciones sociales, que ya están afectando a un número de jóvenes totalmente disparatado, y que –como si de una plaga se tratase– crece de forma incontrolada, en progresión geométrica.

Es imposible no darse cuenta del tema o permanecer impasibles ante él, cruzados de brazos y lavándonos las manos. Hoy en día, la juventud española en general está formada por individuos alienados, con los ojos inyectados en sangre, ávidos por encontrar víctimas en las que descargar toda esa violencia acumulada en las largas horas de exposición a las radiaciones de las pantallas de ordenadores y consolas. Pues, los responsables de todo esto no son otros que los programadores.

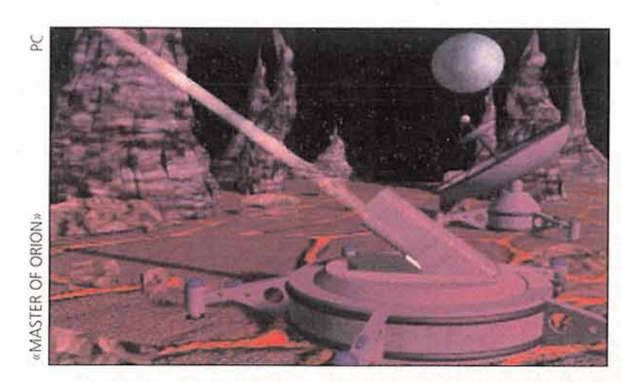
Ésta es una rara especie de personas –al menos, así debemos considerarlos– que, como autistas encerrados en su universo particular, no saben, no pueden o no quieren ver la realidad del mundo que los rodea, y pretenden convertir a los más indefensos en personajillos mononeuronales y fácilmente influenciables. Ellos, y sólo ellos, son los culpables del lavado de cerebro. Pero claro, en su descargo mascullan que se limitan a ofrecer lo que el público demanda, y que introducen avisos dirigidos al conocimiento de los padres y tutores sobre contenidos que no puedan resultar apropiados para ciertas edades. Sí, pero esos contenidos no varían con los avisos, habría que puntualizar.

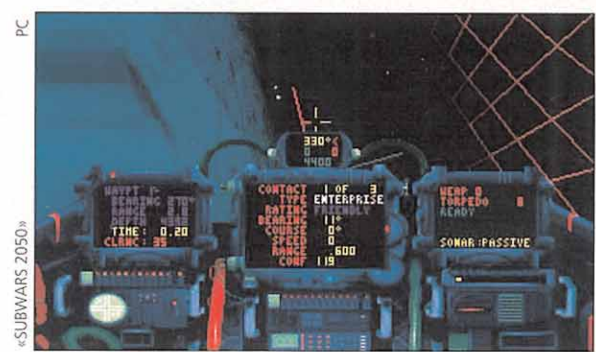
Encontrarse con programas de un corte similar al recientemente aparecido «Mortal Kombat», en cualquiera de sus versiones, resulta realmente odioso para un espíritu medianamente sensible. Pero, lo peor de todo consiste en observar cómo los más jóvenes lo encuentran divertido, y lo consideran un simple juego –¡pobres ingenuos!–. ¿Qué se puede hacer para salvar el futuro de nuestros muchachos? Prohibir y censurar sería lo más lógico en este caso pero, a la larga, resultaría contraproducente. Crearíamos una legión de mártires que más tarde aparecerían como las únicas víctimas de una represión injustificada. ¿Cuál es la solución entonces? ¡Saturémoslos con lo que –ellos creen– les gusta! Si se encuentran con una sobredosis de ordenador, llegarán a odiarlo. Es necesario, por tanto, comprar juegos y más juegos; y cartuchos, muchos cartuchos. Que cada momento que no dediquen a una obligación, lo pasen ante una pantalla. Pero que sea una pantalla de ordenador. Situarles ante la televisión no es recomendable ya que, por ejemplo, la visión de un inocente telediario, al educar e informar con justa imparcialidad, no produciría el efecto de repulsa deseado.

No se puede tener compasión en asuntos como el que nos ocupa, aunque nos duela más que a los verdaderos afectados. La violencia en los juegos es temible y produce trastornos deleznables en las mentes que aún se están formando. Por eso se imponen remedios drásticos. Ni siquiera podemos confiar la educación de la juventud, en este tema, a los profesionales de los centros de enseñanza. No es una cuestión de simple educación, pese a que ciertos profesores y docentes así lo puedan considerar indicando que la raíz del problema es mucho más profunda y se encuentra en el entorno que, día a día, rodea a los chicos. ¿Es que dejar que los niños vean tranquilamente la televisión –lo que les mantiene callados y entretenidos– puede ser malo? ¿Puede esto afectar negativamente a la formación de un chaval? No. Resultaría demasiado retorcido pensar algo así.

La inusitada y desproporcionada violencia que muestran –y que inculcan– los juegos de ordenador, debe ser cortada. Un fin como éste justifica los medios. Es algo parecido a lo que debe ocurrir con la ola de sexo y erotismo a la que nuestra juventud debe hacer frente cada día. Y si hay que buscar un entretenimiento que –desgraciadamente– contenga ligeros tintes violentos, por lo menos que sea algo que les permita diferenciar entre el bien y el mal. Sin ir más lejos, y por dar un simple ejemplo, una película como «Rambo».

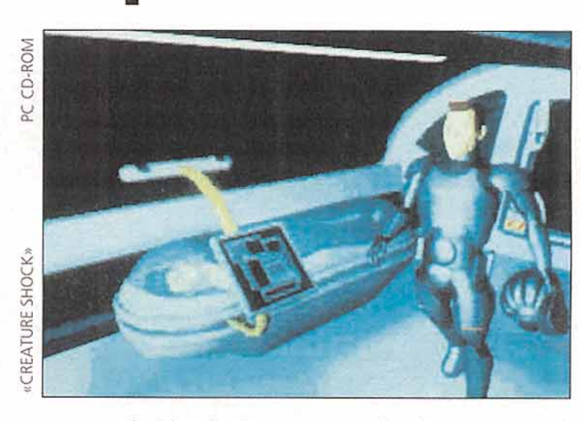
Microprose cambia de distribuidor


PC «MASTER OF ORION»


PC «SUBWARS 2050»

Desde finales del mes de marzo, Proein, S.A. se encarga de la distribución de los productos de Microprose en nuestro país. Como seguramente recordaréis, hace tan sólo tres meses hacíamos referencia, en estas mismas páginas, a los programas que la compañía británica planeaba lanzar en breve. Pues cuando leáis estas líneas, es muy posible que alguno de ellos ya esté en la calle. Los primeros títulos que podremos ver en las estanterías de los establecimientos españoles son: «Fields of Glory», «Return of the Phantom», «Rex Nebular», «Dragonsphere», «Master of Orion» y «Subwars». Los tres primeros llevan ya un tiempo circulando por el mercado extranjero, mientras que el resto son absolutas novedades, tanto aquí como en el exterior. Y esto, sólo durante marzo y abril. A partir del mes de mayo, Proein, S.A. tiene planeados muchos más productos, como «Starlord», «UFO» o «Pirates. Gold!», por citar algunos ejemplos. Sin duda,, ésta es una excelente noticia para todos los fans de la prestigiosa compañía.

Impacto total


PC CD-ROM «CREATURE SHOCK»

Salvo error, «Conspiracy» es el último proyecto en CD de Virgin que ha visto la luz en nuestras fronteras. Pero, como estos chicos son muy inquietos, ya se encuentran preparando un nuevo programa para CD-ROM y 3DO. Estamos hablando de «Creature Shock», un juego al que se puede calificar como una auténtica película interactiva, que se desarrolla en el interior de una nave alienígena perdida en el espacio. Nuestra misión es bastante simple, salir vivos de allí, pero los extraños seres que pululan por la nave no parecen estar muy dispuestos a dejarnos marchar alegremente.

Usando algunos de los programas de diseño gráfico más potentes –«3D Studio», «Wavefront 3D Software»– que existen en la actualidad, Virgin está creando una pequeña maravilla que une a una depurada técnica de programación, una calidad visual nunca vista –dicen– hasta la fecha.

Cyberdreams vuelve a la carga


PC «RED HELL»

Desde la aparición de «Cyber Race» no habíamos vuelto a saber nada sobre los proyectos inmediatos de Cyberdreams. Sin embargo, el silencio se ha roto con la noticia de la inmediata distribución en toda Europa de «Red Hell» para PC. Aunque hay que hacer una matización, toda vez que «Red Hell» no es un producto directamente realizado por la compañía responsable de «Darkseed». Esto se explica por el reciente acuerdo al que llegaron Cyberdreams y la compañía tejana Castleworks, sobre la que recae la "paternidad" del programa. «Red Hell» es un RPG de ambientación semifuturista, con un fondo argumental basado en el pánico a la bomba atómica y la guerra fría. Muy probablemente, «Red Hell» se encontrará disponible, al menos en Inglaterra, hacia finales del presente mes de abril.

La movida virtual llega a Madrid

La madrileña localidad de Alcobendas, y más concretamente el Museo Interactivo de la Ciencia (Acciona) situado en la misma, albergará desde el día quince de abril la exposición "La Época, la Moda... La Pasión Virtual". La organización de la muestra corre a cargo de la empresa Realidad Virtual, S.L., responsables también de "Vértigo Virtual", que se celebró en León entre el diecisiete de febrero y el ocho de marzo, cosechando un enorme éxito y de la que tenéis información en este mismo número. Desde hologramas y fotografías estereoscópicas hasta el diseño asistido por ordenador y equipos de realidad virtual, el visitante podrá descubrir todo lo que rodea a este apasionante mundo. Desarrollará una perspectiva de futuro para comprender cómo cambiará esta tecnología el modo de entender y percibir el entorno, en un brevísimo espacio de tiempo.

La fuerza de Commodore



AMIGA

«ARABIAN NIGHTS»

Pese a que, desgraciadamente, Commodore ya no tiene representación oficial en nuestro país, la fuerza que este gigante de la informática mantiene fuera de nuestras fronteras se deja sentir en la piel de toro. Sobre todo en lo referente al Amiga CD 32. Los últimos títulos que podemos encontrar para tan excelente máquina, disponibles en establecimientos de importación directa como Mail Soft, son «Seek & Destroy», un shoot'em up de Mindscape de esos que no te dejan levantarte del asiento durante horas, y «Arabian Nights», de Krisalis. Por otro lado, también se encuentran ya a la venta programas para Amiga como el excelente «Uridium 2» o la última obra maestra de los Bitmap Brothers, «The Chaos Engine». Sin embargo, este último sólo se encuentra disponible para Amiga 1200 y 4000.

Entre clásicos anda el juego



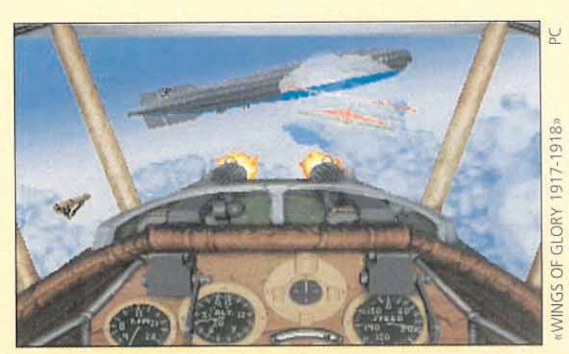
Erbe Software acaba de iniciar una fuerte campaña, con un montón de novedades que aparecerán de aquí al verano. Pero uno de sus más importantes "ataques" en el mercado no vendrá comandado por los títulos más recientes de las compañías cuyos productos distribuye Erbe, sino por el lanzamiento de la serie "Kixx". "Kixx" es una colección que se compone de cuarenta títulos clásicos de probada calidad como, por ejemplo, «Rick Dangerous II», «Xenon II. Megablast», «Barbarian», «Heroes of the Lance», etc., a un precio sumamente interesante, por no decir casi de escándalo, tan sólo mil doscientas ¡¡1.200!! pesetas cada uno. La aparición de estos programas se hará de forma escalonada, hasta el mes de Septiembre, en el que acabará la promoción especial que acompaña a esta colección. Gracias a esta campaña, los usuarios que tuvieran ganas de aumentar su colección con algunos juegos que podemos considerar casi míticos en el mundo del software, pueden conseguir un beneficio extra. Junto a estas líneas podéis observar un punto, similar al que aparece en cada uno de los títulos de "Kixx". Cuando consigáis diez de estos puntos, los podréis canjear en Erbe por una camiseta. Como somos así de rumbosos, aquí os damos el primero totalmente gratis.



Dro Soft apuesta fuerte

Origin y Broderbund, compañías cuyos productos distribuye en nuestro país Dro Soft, preparan una verdadera avalancha de títulos para los próximos meses, entre los que se encuentran verdaderas joyas de la programación, para formatos PC, CD-ROM y –atentos a lo siguiente– ¡3DO! Comenzando por Broderbund, nos encontramos con dos programas a destacar: «The Print Shop Deluxe CD Ensemble» y «Myst», también en CD-ROM. Origin, por su parte, tiene preparados para nuestros compatibles juegos como «Wings of Glory 1917-1918», «Pacific Strike», «Shadowcaster» en CD ROM, «BioForge» o el ya disponible «Righteous Fire» –discos de datos para «Privateer»–.

Sin embargo, lo que más llama la atención de todas estas novedades es la adaptación que Origin está realizando de todo un clásico del software de entretenimiento como «Wing Commander» para formato 3DO, y que se llamará «Super Wing Commander».


PC

«WINGS OF GLORY 1917-1918»


3DO

«SUPER WING COOMMANDER»



El soft

El Consumer Electronics Show (CES) de invierno de Las Vegas cambia todos los años de tamaño y aspiraciones. En la penúltima edición, el 3DO ocupó un pequeño stand que se podía recorrer en unos pocos minutos. Pero esos eran otros tiempos, las cosas han cambiado mucho. Casi diríamos que se han "agigantado". El stand y los pabellones adjuntos han sido, en la última edición del CES, casi tan espaciosos como unos grandes almacenes en miniatura.

En cuanto al aspecto más problemático de la política de marketing, el 3DO (que ahora mismo se vende bajo el nombre completo de Panasonic Real 3DO) no ha vendido tantas unidades como esperaban sus fabricantes. Su principal competidor, el CD-I de Philips, ha bajado de precio y actualmente cuesta casi la tercera parte de lo que cuesta un 3DO. Por supuesto, siempre será en última instancia el software el que decidirá la suerte de una nueva máquina, y 3DO tiene un montón de nuevos juegos en la lista de espera. Programas que aprovechan la potencia del 3DO para ofrecer una experiencia tan real como la vida misma, gracias a su sonido y gráficos digitalizados. Así pues, preparaos para dar la bienvenida a este aluvión de novedades.

«C.P.U. BACH» MICROPROSE, INC.


«THAT'S NEWS TO ME» SANCTUARY WOODS


«STELLAR 7» DINAMIX

AMERICAN LASER GAMES

«Mad Dog McCree» es el juego que os sumerge en el mundo de la interacción a través de un disco laser. De vosotros dependerá que consigáis abriros camino a través de los endiablados laberintos del Viejo Oeste, mientras apuntáis con vuestra pistola para acribillar a los forajidos, procurando que éstos no os den ni los pacíficos transeúntes resulten alcanzados por vuestras balas. Os enfrentaréis a los pistoleros en la calle, en un bar o en zonas próximas como la mina abandonada. Y no os olvidéis de recargar vuestra pistola en la parte baja de la pantalla.

Los programas aprovechan la potencia del 3DO para ofrecer una experiencia tan real como la vida misma, gracias a sus sonidos y gráficos digitalizados.


R.J. Mical y Dave Needle, creadores del 3DO

DIGITAL PRODUCTIONS

Los dos nuevos títulos de Digital Productions están concebidos para resultar divertidos y didácticos al mismo tiempo. «Meiko. A Story of Japanese Culture» os adentra en los misterios del imperio del Sol Naciente, y lo hace utilizando sonido real digitalizado, secuencias de vídeo y técnicas especiales de tratamiento de imágenes. «The Whole Dog Almanec. A Complete User´s Guide» os proporciona más información de la que posiblemente querréis recibir sobre el mejor amigo del hombre. Nuevamente, la capacidad del 3DO sustituye los gráficos rudimentarios por sonidos e imágenes tan reales como la vida misma.

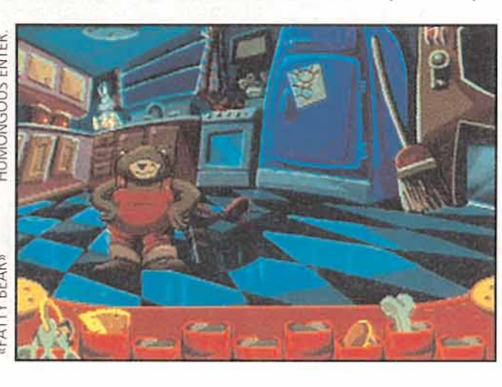
DYNAMIX

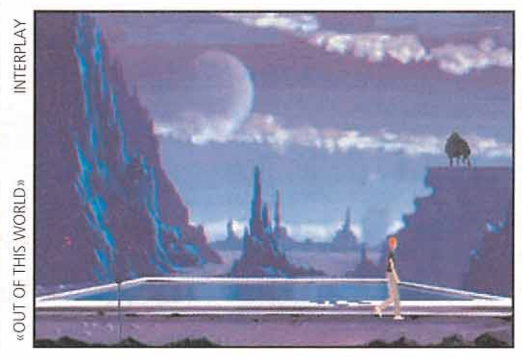
«The Even More Incredible Machine» introduce mejoras con respecto a la primera versión. Un presentador al más puro estilo televisivo os desafía a resolver una serie de rompecabezas mecánicos. Para completar cada uno de ellos, deberéis usar un conjunto de herramientas originales que os permitirán cambiar las características de los objetos, hacer caer algunas cosas y demás excentricidades. Construiréis engranajes, dispararéis cañones e incluso inventaréis máquinas tan demenciales como un motor accionado por hamsters. Todo ello dentro de una serie de más de 140 problemas al estilo de «Rube Goldberg». Pero los jugadores también deberán aplicar todos esos mecanismos a la vida real. Existe incluso un modo de formación libre que os permitirá construir cualquier clase de artilugio que se os pase por la cabeza.

«Draxon´s Revenge» está basado en la versión de «Stellar 7» para PC, sólo que ahora se han añadido unos gráficos de película y una increíble banda sonora (las comparaciones son odiosas). Para poder enfrentaros en condiciones al malvado imperio Arcturan tendréis que pilotar una nave con una gran potencia de fuego, justamente como la que se os ofrece en este juego. Os moveréis por los laberintos espaciales intentando mantener a salvo a la humanidad. Os dirigiréis al planeta natal de los Arcturans mientras esquiváis todos sus mortíferos proyectiles y procuráis acabar con su malvado imperio. Los asombrosos gráficos tridimensionales y los siete niveles de juego os mantendrán ocupados durante una buena temporada.

ELECTRONIC ARTS

«Road Rash» es el no va más en cuanto a carreras de motos futu-

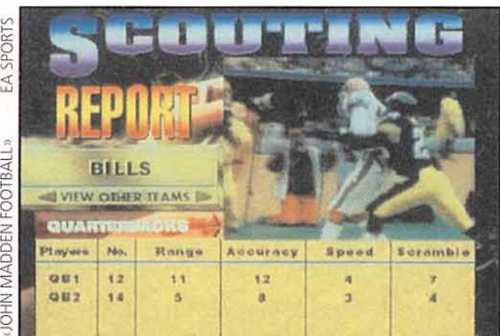


«FATTY BEAR» HUMONGOUS ENTER


«OUT OF THIS WORLD» INTERPLAY


«3DO MAC DOG MCGREE» AMERICAN LASER GAMES

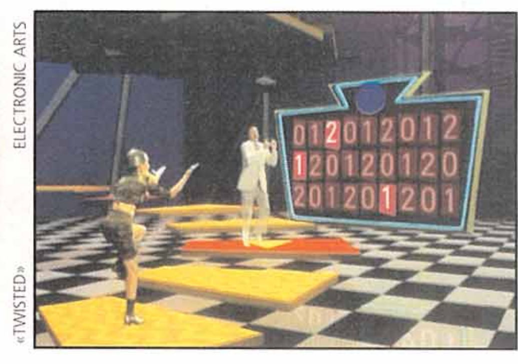
ware manda


«SHOCK WAVE» ELECTRONICS ARTS



«JOHN MADDEN FOOTBALL» EA SPORTS


«PETER PAN» EA KIDS


«TWISTED» ELECTRONIC ARTS

ristas y arrasadoras. Su banda sonora está compuesta por temas de seis grupos de música alternativa («Soundgarden», «Paw», «Swervedriver», «Therapy?», «Monster Magnet» y «Hammerbox»), y os ofrece hasta tres circuitos donde poner a prueba vuestras potentes máquinas. Gracias a sus técnicas cinematográficas y sus decorados alusivos al tema de las motos, os sentiréis realmente como unos locos del manillar. Hay incluso algunas secuencias cinematográficas de los grupos musicales entrelazadas con los gráficos del juego.

«Escape from Monster Manor» es un frenético programa de acción adornado con un sinfín de efectos especiales. Os encontraréis perdidos en la gran mansión y a vuestro alrededor no hay más que fantasmas, espíritus necrófagos, siniestros segadores y otras lindezas por el estilo. Debéis intentar escapar descubriendo el misterio de la mansión, lo cual significa tener que moverse por todo el terreno, dentro de la propia casa e incluso en las profundidades de las catacumbas, los áticos tenebrosos y otros lugares extraños y recónditos.

Además, tendréis que recoger armas y objetos mágicos a lo largo del camino, ya que sin duda los necesitaréis. Con espectaculares efectos visuales entre los que se incluye la transparencia de las criaturas de otro mundo, este juego ofrece asimismo una banda sonora digital y una serie de cualidades técnicas que sólo se pueden admirar en un 3DO.

«Shock Wave» combina las imágenes tridimensionales al estilo cinematográfico con los escenarios realistas para ofreceros lo último en simuladores de vuelo. Volaréis por todo el mundo –y por encima de él– enfrentándoos a los alienígenas que están invadiendo vuestro planeta. De esta forma, podréis esperar cualquier imagen y efecto sonoro tomado de misiones reales de combate. Los actores profesionales aparecen en pantalla mediante fotografías combinadas con imágenes producidas por ordenador para dar una absoluta sensación de realismo. Vuestro cuartel general es el UNS Omaha, el primer portaaviones del espacio exterior. Desde esa base emprenderéis una misión apasionante tras otra.

Dos excepcionales simuladores deportivos son «EA Sports Presents: PGA Tour Golf» y «John Madden Football». Ambos presentan imágenes digitalizadas de sus homónimos en la vida real. El juego de golf tiene una animación bastante fluida y múltiples perspectivas para dar más espectacularidad al simple hecho de introducir la bolita en el agujero. El propio John Madden será el comentarista del juego de fútbol americano y os hará algunas sugerencias para mejorar vuestro rendimiento. Las imágenes digitalizadas, el sonido real como la vida misma, las múltiples perspectivas y la acción frenética harán las delicias de los fanáticos de este deporte.

«Peter Pan: A Story Painting Adventure» es un juego infantil que ofrece a los niños la posibilidad de hacer algo más que contemplar un simple libro ilustrado en la pantalla de su televisor. El programa les permitirá cambiar el curso de los acontecimientos que se desarrollan ante sus ojos, además de pintar los dibujos y grabarlos para poder mirarlos en otro momento. En esta misma línea educativa se incluye «Twisted. The Game Show», un juego verdaderamente original. Tendréis que hacer todo tipo de locuras en medio de una estruendosa y tal vez algo molesta banda sonora. Está destinado a todos los públicos, pero sin duda es bastante extraño.

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

Humongous presenta un lote de cuatro de sus famosos juegos infantiles. Todos ellos ofrecen curiosos sonidos y cosas muy extrañas que hacer y contemplar. En primer lugar, podéis pasar un buen rato con Fatty Bear y sus numerosos amigos animales en «Fatty Bear´s Birthday Surprise» y «Fatty Bear´s Fun Pack». Estos programas enseñan al niño a reconocer objetos, entre otras aptitudes intelectuales. También Putt-Putt es sinónimo de diversión en «Putt-Putt Goes to the Moon» y «Putt-Putt Joins the Parade». Nuevamente, estos juegos presentan un montón de animaciones y buenos gráficos para divertir a los niños mientras éstos adquieren una serie de conocimientos sobre el mundo que les rodea.

INTELLIMEDIA SPORTS

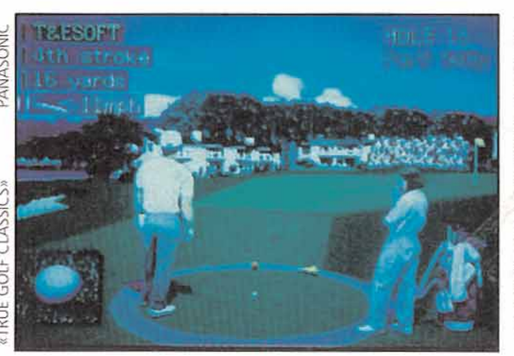
Intellimedia ofrece simuladores deportivos bastante realistas digitalizando las imágenes de jugadores reales en sus juegos. Si a ello añadimos los locutores deportivos, las múltiples perspectivas y una vertiginosa animación, no podremos resistir la tentación de hacernos con una copia de «ESPN Baseball», «ESPN Golf: Lower Your Score with Tom Kite» y «ESPN Football». El juego de golf os muestra imágenes de los entrenamientos del jugador profesional Tom Kite, que os hablará a lo largo de la partida y os ayudará a mejorar vuestro swing y vuestra técnica en general. Todos estos programas os permiten asumir el papel de entrenadores, así como manejar a los jugadores y enfrentaros a los mejores deportistas de las distintas ligas norteamericanas en una auténtica vorágine competitiva (sobre todo en el caso del fútbol americano, ya que el béisbol es bastante más tranquilo).

INTERPLAY

Trasladados a un extraño mundo repleto de criaturas y peligros desconocidos. Así es como os encontraréis en «Out of this World». El juego presenta sólidos objetos en tres dimensiones y una animación realista de los personajes, además de unos paisajes tan hermosos como pintorescos. Aquí no todo consistirá en darle a los botones, sino que tendréis que resolver un montón de problemas de inteligencia para poder seguir adelante en vuestra aventura.


«WAY OF THE WARRIOR» NAUGHTY DOG

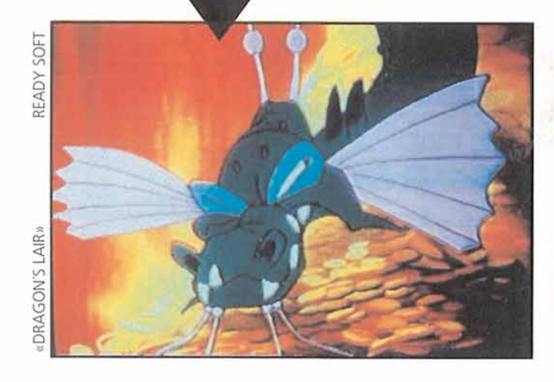

«SUPER WING COMMANDER» ORIGIN

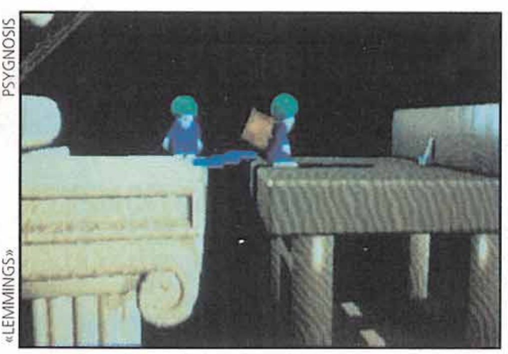

«TRUE GOLF CLASSICS» PANASONIC

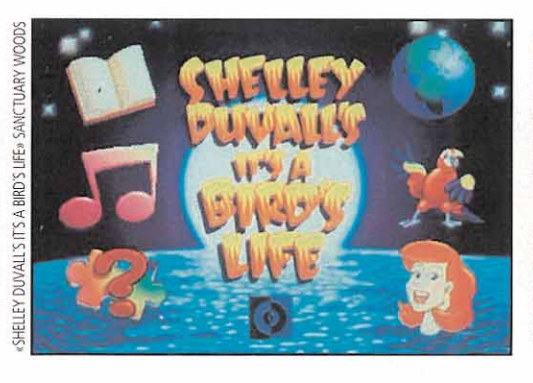


«ROCK RAP N' ROLL 2» PARAMOUNT INTERACTIVE

Novedades 3DO


«DRAGON'S LAIR» READY SOFT


«LEMMINGS» PSYGNOSIS



«SHELLEY DUVALL'S IT'S A BIRD'S LIFE» SANCTUARY WOODS



«OCEANS BELOW» SOFTWARE TOOLWORKS

Por su parte, «Battle Chess» tiene una banda sonora digitalizada, unos soberbios gráficos y unas brillantes escenas de animación, todo ello en torno al tema del ajedrez. El tablero aparece en tres dimensiones a vista de pájaro, con personajes que representan a los peones, caballos y demás piezas de ajedrez. Cuando "derrotéis" a una figura enemiga, aparecerá una espectacular escena de animación. La gran calidad técnica de este juego realza aún más lo que es un excelente programa de ajedrez.

En la última edición del CES de Las Vegas, el stand del 3DO,como muestra de su gran crecimiento, ocupaba un espacio muy superior a anteriores ediciones del certamen.

MCA

«Jurassic Park Interactive» os permitirá "pasear" por el famoso parque de los dinosaurios que se ha vuelto tan peligroso. No se trata simplemente de un videojuego de arcade, sino de un verdadero espectáculo audiovisual gracias a sus imágenes realistas. Este programa ofrece diversas perspectivas tridimensionales y una animación de lujo, junto con una banda sonora terriblemente realista. ¡Más vale que andéis con mucho cuidado mientras recorréis los senderos del parque!

MICROPROSE SOFTWARE

«C.P.U. Bach» es algo más que un placer para los oídos. También os permitirá crear vuestras propias melodías. El programa compone música clásica original en tiempo real, inspirándose en el método del legendario compositor barroco Johann Sebastian Bach. Cumpliendo todos los requisitos de aquel estilo musical, este programa os permitirá retocar las melodías a vuestro gusto, de tal modo que nunca dos piezas resulten iguales. Entretanto, podréis gozar de unos gráficos abstractos muy adecuados al ritmo y estilo de la música. Además, tendréis la oportunidad de grabar vuestras composiciones favoritas para escucharlas más tarde.

NAUGHTY DOG

Los amantes del arcade puro y duro lo pasarán en grande con «Way of the Warrior». Tiene un gran parecido con el célebre «Mortal Kombat», sólo que las imágenes son incluso más realistas, más sanguinarias y violentas. Lanzaos contra el enemigo con todas vuestras fuerzas y dadle caña sin contemplaciones.

ORIGIN

«Super Wing Commander» es una versión mejorada del gran juego de rol y arcade. Como novatos que sois tendréis que entrenaros para formar parte del equipo de combate, aprendiendo a pilotar vuestro caza especial antes de emprender la misión y luchar contra los enemigos en el espacio exterior. Entre los mayores alicientes del juego se encuentran sus múltiples misiones y su ambientación cinematográfica. Por supuesto, tampoco faltarán las trepidantes secuencias de animación, para dar entrada a un juego en el que tendréis que emprender el vuelo para salvar a la Tierra de los malvados alienígenas.

PANASONIC COMPANY

«True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links» os ofrece todo el realismo que se le puede pedir a un simulador de este deporte. Ambientado en el famoso campo de Pebble Beach, este juego os permite controlar todas las facetas técnicas del golf, desde el "swing" hasta el paso de un hoyo al siguiente. Los gráficos, reales como la vida misma..., están tomados directamente de dicho campo, y el efecto que con ellos se consigue es insuperable, a menos que vayáis a jugar allí vosotros mismos...

PARAMOUNT INTERACTIVE

Lo que nos ofrece «Rock Rap´n Roll 2» es sencillamente eso: Rock and Roll y Rap. Pero no sólo se limita a mostrar vídeos musicales, sino que nos invita a formar parte de la acción. Podremos elegir los sonidos y los fondos gráficos para mezclarlos con escenas grabadas en vídeo y fotografías. Por último, también dispondremos de un estudio de grabación y más de cuarenta músicos y vocalistas profesionales.

PSYGNOSIS

La versión 3DO de los «Lemmings» que Psygnosis ha diseñado es sorprendente: sus decorados están repletos de dificultades y peligros, y superan a los de las versiones ya conocidas. Por supuesto también se han mejorado melodías, movimientos, gráficos...

READYSOFT

Si tú eres Dirk y tienes que rescatar a una princesa de las garras del diabólico Singh, seguramente sabrás que te encuentras dentro del juego «Dragon´s Lair» y dentro, a su vez, de su nueva versión en 3DO. Como ya es regla general en los programas adaptados para este formato, los gráficos y los efectos de sonido digitalizados son excelentes, a lo que hay que añadir que gracias a la capacidad del CD-ROM podremos ver todas las escenas que aparecen en la versión original del juego.

SANCTUARY WOODS MULTIMEDIA CORP.

Casi la totalidad de los títulos que presenta esta firma consisten en combinar una sencilla y convencional historia con imágenes y sonido interactivo. «Shelly Duvall´s, It´s a Bird´s Life», es un programa protagonizado por la famosa actriz, a la que acompañan vídeo clips y gráficos con muchos coloridos, que animan a los niños a participar en la historia que se les cuenta. Algo más maduro, en lo que a humor se refiere, es el programa «Dennis Miler That´s News To Me». El popular humorista no interpreta un simple show en el que él aparezca de pie contando chistes, sino que sus "gracias" están acompañadas de distintas imágenes, vídeo clips y música. Por la naturaleza del programa, éste se recomienda sólo a mayores de 18 años.

SOFTWARE TOOLWORKS

«The Animals», el famoso programa que nos descubre la fauna que "guarda" el zoológico de San Diego, es la presentación de esta compañía en el formato 3DO. Pero Software Toolworks no sólo diseña "remakes" de excelentes juegos, sino que crea programas educativos del estilo de «The 20th Video Almanec» y «Ocean Below». El primero repasa la historia del siglo XX y el segundo bucea en las profundidades de los mares. Por el lado lúdico, Software Toolworks nos presenta dos títulos bien dispares: «MegaRace» y «Dragon Tales»: en otras palabras, excitantes carreras de coches del futuro y mitológicas historias medievales.

SPECTRUM HOLOBYTE

La famosa nave Enterprise volará muy, muy suave en la versión 3DO de «Star Trek: The Next Generation». Aparte de contar con todos los personajes de la popular serie de televisión, el programa dejará oir sus voces digitalizadas. Y las historias que nos reserva esta nueva aventura de «Star Trek» están muy a la altura de la clásica serie americana.

TETRAGON INCORPORATED

Esta compañía presenta «Gridders», que viene a ser una aventura gráfica con toques de JDR y con un fondo de dibujos animados que revoluciona toda la historia. La estética del juego es muy "elegante", gracias a los estilizados gráficos que se han empleado, al igual que por su banda sonora.

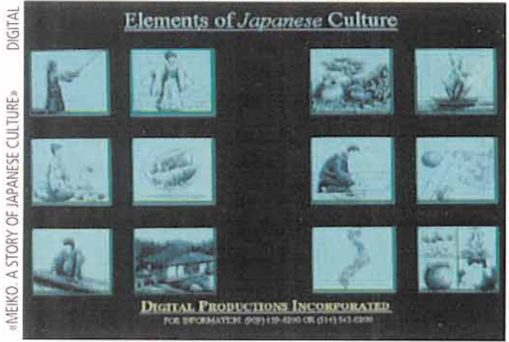
VIDEOACTV

Los más clásicos personajes de cómic, entre los que veremos a Superman, Bugs Bunny, etc..., serán los protagonistas de «Toontime». Gracias a este programa, seremos testigos de las evoluciones de estos dibujos animados.

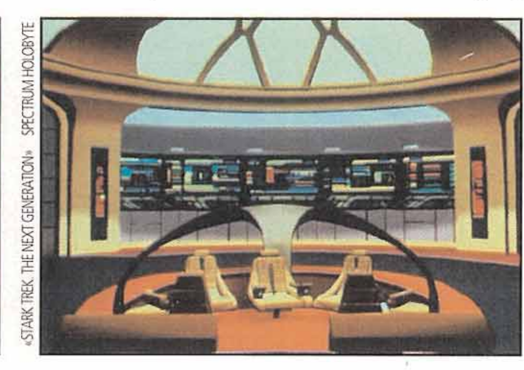
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

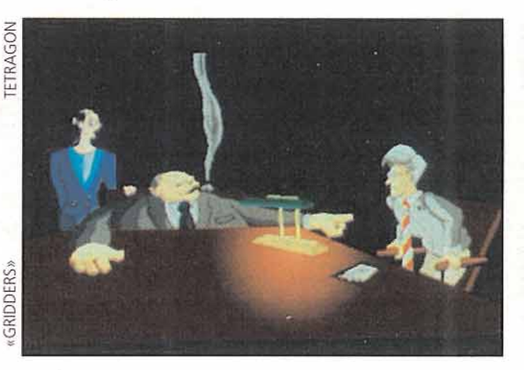
«Demolition Man» se basa en la película de Stallone, y cuenta con escenas digitalizadas de la misma. Toda la fuerza de las armas y de la lucha cuerpo a cuerpo se refleja en este programa para 3DO. Por último, también está «Sewer Shark», una pelea continua contra las oleadas de mutantes de un futuro no muy lejano.

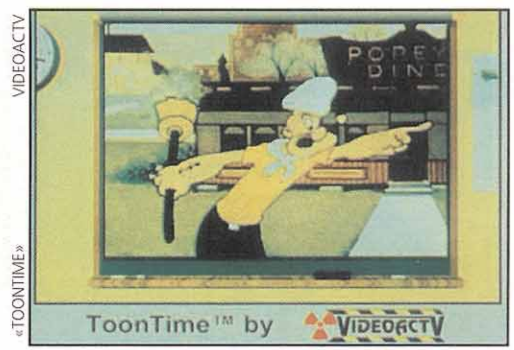
M.M.R./J.C.R.



«MEIKO: A STORY OF JAPANESE CULTURE» DIGITAL


«STARK TREK: THE NEXT GENERATION» SPECTRUM HOLOBYTE


«GRIDDERS» TETRAGON



«TOONTIME» VIDEOACTV



ERBE
TE REGALA ESTA CAMISETA
A partir de ahora encontrarás cada mes en tu tienda títulos nuevos a un P.V.P. de 1.200 Ptas., especialmente recopilados para tí, que también sufres la crisis, o que acabas de hacer un gasto extra al comprarte el nuevo ordenador. Bajo el nombre de KIXX nace una colección de 40 títulos que hace algún tiempo fueron super éxitos en PC.
Y además, te regalamos esta fantástica camiseta.
Cada uno de los títulos KIXX contiene un punto que debes pegar en el cartón que encontrarás dentro de las cajas. Reúne 10 Puntos y manda tu cartón a ERBE/MCM SOFTWARE te enviaremos por correo una bonita camiseta como ésta.
CUPONES KIXX
1 Punto
DISTRIBUIDO POR ERBE
1.200 Ptas.
KIXX
Nº 1 EN PC/CD-ROM
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 · 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 · Fax: 528 83 63

Imagina 94

Hay varias ferias importantes en el campo de la imagen Infográfica. De las celebradas en Europa IMAGINA es, sin duda, la más importante. En la edición de este año dos grandes objetivos que se cumplen: la enorme potencia, tan necesaria en el campo de la infografía, que poco a poco empiezan a ofrecer los equipos informáticos y, por contraste, el precio asequible a nivel de usuario avanzado. Como de costumbre, IMAGINA se ha dividido en tres secciones que han cautivado por igual el interés de un público fiel: la exposición de hardware y software para infografía, los forums y la competición de vídeos Pixel/INA.



En la exposición de Hardware y Software de este año se ha notado un ligero descenso de la variedad de oferta en favor de unos productos más consolidados, con ordenadores y programas cada vez más potentes.

Un mundo en imágenes

La industria internacional de la infografía tiene un objetivo: creación de imágenes sintéticas de gran calidad para un sinfín de aplicaciones, mayoritariamente de vídeo, ya que las animaciones no pueden visualizarse, de momento, en tiempo real con los coloridos y velocidad que tiene un vídeo. En este sentido se sienten muy cómodos trabajando en plataforma Silicon Graphics, que no es sólo el tipo de ordenadores que mayor potencias y prestaciones ofrece sino que, puesto que tienen claro que estos ordenadores sólo se usan para infografía, tienen un alto grado de especialización en este aérea, con salida de serie para conexión a vídeo de alta resolución, etc...

Se confirma así el afianzamiento de Silicon Graphics como líderdel sector, con poca presencia de Pc y casi nula de Mac y Amiga. La fuerte bajada de precios de Silicon Graphics unida a un aumento de las prestaciones en el nuevo INDY2, es el origen de esta hegemonía. Por otra parte, modelos como el ONIX, que en otros tiempos eran considerados lo máximo a que podía aspirarse, con unos precios muy elevados y que eran de muy rara aparición, son ahora moneda corriente en cualquier stand.

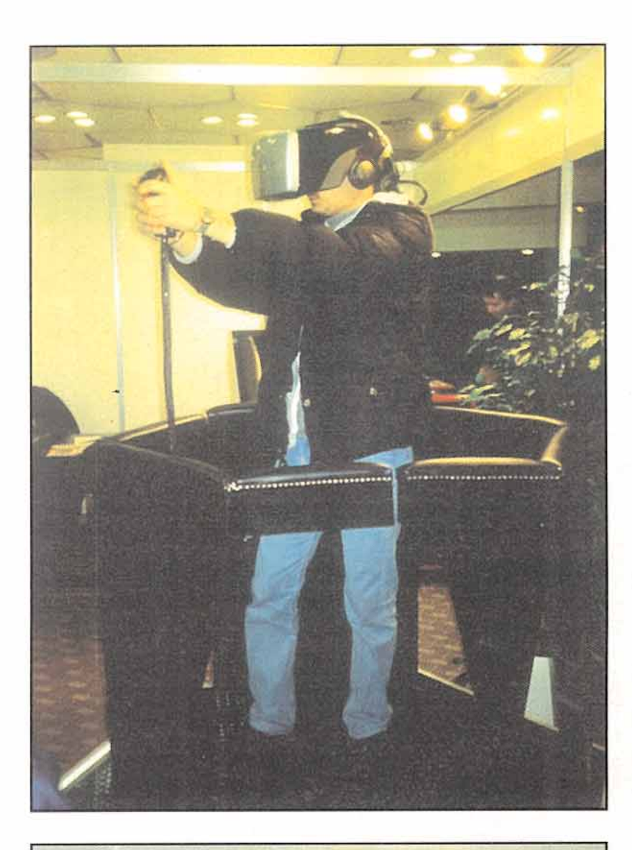
Para Pc se presentaba una plataforma de realidad virtual de "bajo costo" (si es que así se puede llamar a un precio de "sólo" varios millones) y algunos sistemas de animación y render basados en 3D Studio.

A través de 3DStudio o Animator, el Pc está siempre presente cuando se trata de renderizar imágenes cuya visualización no necesita adecuarse al tiempo real, ya que hasta el momento no existen PC capaces de hacer esto con la resolución necesaria. Varias producciones de las presentadas en el certamen de vídeos infográficos habían sido realizadas con PC, con ayuda de los programas 3D Studio para el render y Animator Pro para las animaciones. Por otro lado están siendo comercializados una serie de accesorios (y es de esperar que en breve saldrán más) que trasladarán los avances de la infografía al hogar, que es en el fondo el objetivo final de los desarrolladores en esta industria.

Realidad Virtual para todos los públicos

Los cascos utilizados en sistemas de Realidad Virtual hasta hace poco tiempo tenían un precio desorbitado que los hacían casi inalcanzables por el gran público. Este precio (cercano a los tres millones de pesetas) se ha dividido ahora por tres y, aunque en la práctica siguen siendo inaccesibles al usuario doméstico, al menos ahora se posibilita su adquisición por empresas, desarrolladores, departamentos de investigación etc..., lo que hace prever que en una segunda fase no muy lejana, el precio debe situarse en torno a las 100.000 pesetas, lo que posibilitará un mercado de consumo masivo.

Además del precio (que no es poco), los cascos de las primeras generaciones presentaban dos serios inconvenientes. El primero era el tamaño, el peso y la consecuente incomodidad de uso que provocaba en el usuario. Este volumen y peso ahora se ha reducido en los nuevos cascos abiertos. Por otro lado, el nivel de resolución que eran capaces de ofrecer los visores de cristal líquidos estaba muy lejos









Cascos de Realidad Virtual, Gafas Estereoscópicas de cristal polarizado y conexión por infrarrojos, algunas aplicaciones de Render funcionando bajo PC y novedosos programas para la plataforma Silicon Graphics han sido los platos fuerte de esta edición.

de considerarse óptimo. Esto se ha mejorado bastante con los nuevos cascos del tipo CRT (Cathodic Ray Tube), que consiguen un nivel de resolución bastante parecido a lo que es una televisión normal (625 líneas). Esto significa en la práctica un aumento de unas cuatro veces en la resolución hasta ahora habitual.

Puesto que un Pc normal no es capaz de generar, por el momento, imagen estereoscópica (en relieve) en tiempo real para cada uno de los pequeños monitores que están incluidos en las gafas del casco, se colocan dos tarjetas gráficas auxiliares (una por cada ojo) cuya única finalidad es proporcionar esta imagen con un nivel de resolución y rapidez que resulte aceptable para el ojo. Estas tarjetas de vídeo especiales contienen sus propios microprocesadores, independientes del instalado en la placa base del ordenador, renderizan en tiempo real imágenes 3D aunque por el momento en baja resolución (320x200).

Otro de los periféricos más interesantes relacionados con la R.V. son las Gafas 3D. No hay que confundirlas con los Cascos de realidad virtual. Los Cascos permiten la "inmersión" en un entorno virtual, es decir, nos sentimos dentro, mientras que con las gafas estereoscópicas podemos observar imágenes virtuales 3D pero sin sentirnos dentro de ellas, es decir, como meros espectadores externos. En cualquier caso la sensación de observar un monitor de Pc con animaciones en 3D y color real (16 millones de colores en pantalla) es más que sorprendente.

El cerebro humano recibe sensación de relieve gracias a la comparación de las imágenes que proceden de ambos ojos. Aunque las imágenes que recibimos de un ojo son parecidas a las del otro, al estar ubicados en distinta posición, el ángulo de visión varía y estas diferencias son tanto más acusadas cuanto más cercanos son los objetos que observamos (la famosa prueba del dedo frente a la nariz, cerrando alternativamente los ojos nos produce sensación de movimiento). No hay otra forma de producir sensación de relieve que asignar a cada ojo una imagen específica, lo que sí cambian son los procedimientos para hacerlo. En este caso se usan unas gafas polarizables (se puede conseguir que los cristales de ambos ojos se oscurezcan mediante determinados impulsos eléctricos) en las que podemos oscurecer a nuestra conveniencia el ojo cuya imagen no se está visualizando. El otro ojo ve perfectamente la imagen que le corresponde. Podemos mostrar, de forma alternativa, las imágenes correspondiente a cada ojo en un sólo monitor. Si esto se hace a una velocidad adecuada (digamos, 50 veces por segundo) el ojo no percibe el parpadeo y se puede conseguir imagen 3D sin pérdida de color. El dispositivo es, a grandes rasgos, muy parecido a las Gafas Polarizables que comercializa Sega para la Master System pero frente a éstas presenta una mejora considerable: la comunicación entre ordenador y gafas no se hace mediante molestos cables, sino con un enlace infrarojo. El costo del dispositivo es relativamente barato, si lo comparamos con el de un casco. De momento es de unas 40.000 pesetas, pero se espera que puede situarse en poco tiempo en un nivel cercano a la mitad.

La disminución de precio de muchos de los sistemas de Realidad Virtual hace previsible que, en breve, estos sean de consumo masivo.

Los forums de Imagina

Simultáneamente ha tenido lugar la celebración de unas jornadas o forums de temas relacionados con la infografía en el sentido textual de la palabra (imagen generada por ordenador). Son los denominados Forums de Imagina y es precisamente éste el apartado más interesante y vanguardista de los que componen la programación Imagina, porque en ellos no sólo se presentan los logros de muy variados departamentos de investigación de universidades y empresas privadas, sino que se exponen incluso temas en desarrollo o investigaciones en proyecto, lo que en cierta medida anticipa por dónde van a evolucionar las tecnologías, el software, las comunicaciones, etc...

Este año han estado divididos en seis sesiones de las que hacemos un breve resumen de contenidos.

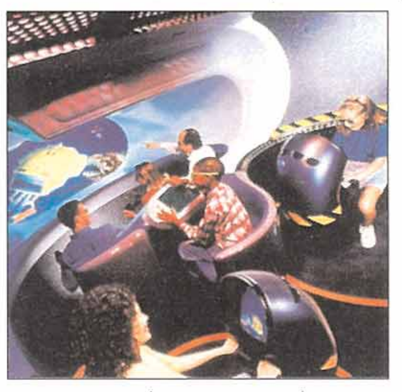
Los juegos Virtuales



Con la participación de destacados ponentes de la industria del videojuego internacional (incluido el Director General de Sega-Japón), tuvo lugar este interesante forum donde, entre otras cosas se anticiparon las estrategias para el próximo año de Sega, 3DO y otras marcas especializadas en el uso del ordenador como plataforma de entretenimiento. Yuzo Naritomi habló de la eficaz expansión de Sega en USA y de su intención de poner en el mercado un dispositivo que permitirá a los usuarios de Megadrive interconectarse de forma remota con otro u otros jugadores, usando la línea de teléfonos y combinando la voz y la transmisión de datos informáticos. Robert Faber de 3DO presentó algunos de los ejemplos más notables de software disponible para 3DO y otros en desarrollo, haciendo especial hincapié en que se trata del único sistema de entretenimiento informático de 32 bits disponible actualmente.

Michael Dulion de Iwerks mostró un sistema de entretenimiento colectivo denominado Virtual Adventure donde se presenta "La expedición al Lago Ness". Este producto está pensado para ser utilizado en parques de atracciones. El módulo de juego permite hasta 6 jugadores simultáneos por cada una de las naves. Hasta 8 naves pueden intervenir en la misma aventura. En cada nave hay un piloto, un comandante, dos operadores de periscopio y dos encargados de manejar los brazos robóticos. Las armas no matan, sino que paralizan o adormecen temporalmente a los monstruos, para no fomentar la violencia, lo que provocaría el rechazo de los padres. El viaje completo puede durar de 6 a 10 minutos, dependiendo de la pericia de los jugadores. Todos ellos ven, en una misma pantalla, la representación de un fondo subacuático infográfico, con monstruos renderizados en tiempo real de una gran calidad y resolución. Cada una de las naves puede ver las evoluciones de las otras si es que entran dentro de su campo de visión. De esta forma la interactividad es colectiva.





Rachel Carpenter presentó el que tal vez pueda ser considerado como el experimento colectivo masivo más grande de todos los tiempos. Se trata de Audience Participation que fue presentado por primera vez en el Siggraph de las Vegas. En él participaron casi 200.000 personas. Cada una de ellas tenía en su poder un pequeño palito con dos lados, una roja y otra verde. En esta especie de "democracia electrónica" cada persona mostraba el lado rojo o verde según la opinión que le merecían los distintos tests. Unas cámaras de TV analizan el color de cada uno de los palitos y, en tiempo real pueden tomarse decisiones porcentuales: por ejemplo puede hacerse un recuento de votos en milésimas de segundos, para varios cientos de miles de personas. Pero la cosa no queda ahí, porque el análisis de color de esta señal puede tratarse de diversas formas. Por ejemplo, aunque parezca increíble se presentó un juego de tenis colectivo para 200.000 jugadores. En una pantalla gigante del tipo de las que hay en los campos de fútbol se mostraba la pelota y las raquetas izquierda y derecha. El movimiento de las raquetas (hacia arriba o hacia abajo) está determinado por el porcentaje de palitos rojos o verdes. Si todo el mundo muestra el rojo, la raqueta sube. Si muestran el lado verse, la raqueta baja. Si la mitad del público muestra rojo y la otra mitad verde, la raqueta se centra en señal de equilibrio. De esta sencilla forma se consiguió la meta de fabricar ¡el videojuego interactivo más enorme de la historia!



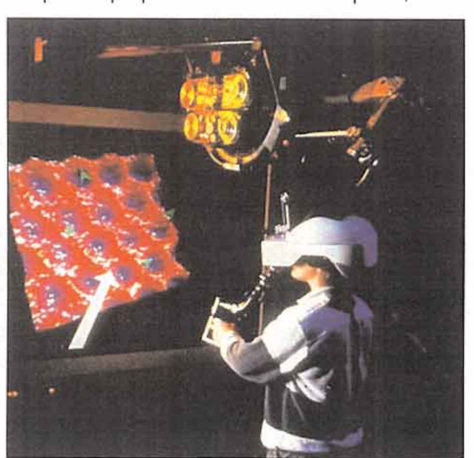
Imagina 94

Las nuevas Fronteras de la Percepción

David Warner, de la Universidad de Loma Linda, neurocirujano y experto en bio-cibernética explicó las aplicaciones de la informática e infografía en el campo de la ayuda a las personas discapacitadas, provistas de interfaces especiales adecuados a su grado de movilidad. Punteros accionables por el movimiento del cuello, un sistema de tracking o seguimiento del movimiento de los ojos, etc... Con estos interfaces puede hacerse lo mismo que con un ratón o un teclado, si bien se requiere entrenamiento especial. Según Warner la mayor satisfacción que obtenía de sus experimentos era observar como personas que habían perdido todo interés por la vida, recuperaban las ganas de participar, comunicarse con los demás y ¡sentirse seres vivos!

David Cole presentó su Inmersive Dolphin Encounter. Se ha demostrado la eficacia que tiene en el tratamiento de varias patologías de la mente el contacto prolongado con los delfines. Estos animales parece que transmiten un grado de confianza y relajación mayor que los propios seres humanos, por lo que algunos enfermos experimentan mejoría en el contacto prolongado con ellos. Como esto no es siempre posible en la realidad, Cole diseñó su interface de simulación que permite casi el mismo grado de contacto con delfines virtuales. Esto hace posible además, dirigir mejor la terapia sin exponerse a factores medioambientales y otro tipo de imprevistos. ¡Los delfines virtuales nunca se cansan!

Masaki Fujihata presentó su NanoArt. Se trata de expresiones artísticas que sólo pueden ser captadas por medios infográficos, ordenadores y otros dispositivos electrónicos. Fujihata, con ayuda de especialistas y utilizando sofisticados procedimientos químicos, logró hacer una escultura metálica de sólo varias milésimas de milímetro de tamaño. Obviamente su observación sólo es posible con potentes microscópicos electrónicos. Es un ejemplo de sensaciones que escapan a la percepción por su pequeño tamaño. Pero Fujihata, no contento con esto, investiga también en el área contraria. Formas de expresión que no pueden ser captadas por su enorme magnitud. En este sentido llevó a cabo el experimento Fuji, donde él y varios miembros de sus equipo, provistos de GPS (aparato que permite conocer en qué lugar de la tierra nos encontramos en cada momento) que estaban conectados a ordenadores portátiles, realizaron una excursión al monte Fuji de Japón, subiendo por una ladera y bajando por la opuesta. Porteriormente pusieron los datos obtenidos en un programa de CAD que permitió, visializar en 3D los contornos del monte Fuji.

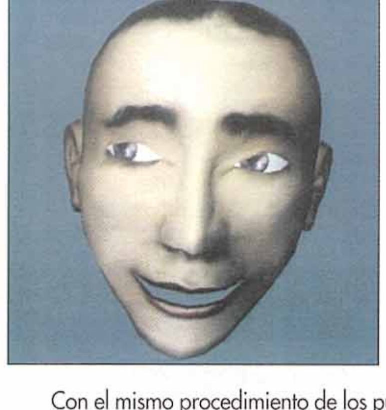


Guillaume Thibault presentó un escáner láser que permitía captar imágenes reales con gran precisión. Como ejemplo mostró las imágenes obtenidas en un jardín de una estatua ecuestre que necesitaba ser reparada. Al no ser imágenes vectoriales, se reproducían incluso las texturas con fidelidad. Utilizando este procedimiento se está pensando crear un museo virtual sobre el Partenón que reuna las imágenes digitalizadas de los restos de frisos repartidos por todo el mundo. ¡Una vez recompuestas las imágenes, podría observarse el aspecto original del edificio!

Actores Virtuales

En el campo de los actores virtuales cada vez se avanza más a la hora de imitar los gestos reales y las expresiones mientras se habla, aspecto éste muy complejo de sintetizar. La dificultad principal radica en que los fonemas no se corresponden con los visemas (aspecto visual de la pronunciación, forma de los labios, etc...), ya que a menudo la persona que habla conserva la expresión facial del fonema pronunciado hace unos instantes, mientras que otras veces, prepara, por así decirlo, su rostro para el fonema que va a pronunciar después. Al no existir una correspondencia lineal resulta difícil sintetizar con realismo la vocalización de textos basándose en datos almacenados en una especie de diccionario de visemas.

Didier Pourcel presentó el sistema de análisis de actores reales que se ha utilizado para crear los clones o actores sintéticos de la película "Veinte mil leguas de viaje submarino", que es, hoy por hoy, la que mejores resultados ha conseguido en este campo.



En una primera fase de creación del clónico (Vactor) se digitaliza la información correspondiente a los diálogos de la película. Para ello se pintan en el rostro del actor unos puntos de pintura metálica, en sitios claves como los párpados, labios, cejas, etc... Una cámara recoge estos desplazamientos y permite que un ordenador, en tiempo real, cree una base de datos con los movimientos faciales que implica la conversación.

Con el mismo procedimiento de los puntos metálicos colocados en rodillas, codos, pies y cabeza, puede crearse una base de datos con la secuencia exacta de movimientos que implica la forma de andar, correr, saltar, etc... de un actor real. La siguiente fase es modelizar al actor utilizando un escáner 3D. De esta forma conocemos las proporciones, altura, volumen muscular, etc...

Por último se escanea el rostro del actor obteniendo una imagen plana, lo más real posible, de su rostro. Esta se utilizará después, en un proceso conocido como "mapping", para ser ajustada a los volumenes de su rostro. Esto es precisamente un aspecto diferenciador respecto de procedimientos anteriores para crear vactors, ya que hasta ahora se utilizaba una textura del tipo piel humana para aplicarla sobre el rostro.



Los resultados de todos estos análisis son colocados en una base de datos que constituyen el clónico de ese actor. A la hora de renderizar una determinada escena se le dan los parámetros de la acción que queremos, en qué dirección y con qué diálogo y ¡Voilá!, el ordenador hace lo demás.

A la pregunta realizada al propio Richard Bohringer, que aparece en estas imágenes, sobre si no temía que los vactors acabasen con la carrera de los actores reales, repondió que no era un tema preocupante y que muy al contrario, se encontraba muy excitado por el experimento, orgulloso de ser el primer actor con clónico. Le pareció igualmente fascinante el hecho de que no envejeciera y dijo que le producía una gran satisfacción saber que su vactor iba a ser capaz de seguir haciendo películas cuando él ya no pudiese hacerlo, ¡incluso después de muerto!

Efectos Especiales Infográficos



Podemos dintinguir en los efectos especiales una categoría cuya finalidad es precisamente que no sean vistos por el espectador. Digamos que se preparan, que no están destinados a que los vea el público y es simplemente para superar dificultades de rodaje bien para evitar costos de producción que serían demasiado elevados, etc...

Algunos ejemplos de estos trucos se consiguen con la técnica de matte painting. Esta es una técnica tradicional, tan vieja como el cine y consiste en incrustar una ilustración pintada por un artista en una imagen de una toma real, esta técnica siempre se ha utilizado en el cine tradicional mediante un trucaje óptico y ahora se hace con trucaje digital. Bueno ¿qué es lo que se aporta? Se puede cortar, pegar, multiplicar las capas, dar distintas texturas, todo lo que se puede hacer con otros sistemas digitales.

Otra aplicación muy popular con resultados bastante espectaculares es el morphing. Es una técnica de hace algunos años que se ve muchas veces en clips publicitarios especialmente y ahora gracias al trucaje digital se pueden digitalizar las imágenes y filmarlas en 35 mm. Se pueden integrar efectos de morphing también en el cine. Esta técnica ha logrado resultados muy logrados en manipulación genética. Por ejemplo, un envejecimiento del personaje. Otra aplicación es el sector de la restauración de películas. Hay muchas películas que están deterioradas y gracias al trucaje digital se pueden restaurar con gran perfección.

Otra aplicación importante del trucaje digital es poder hacer desaparecer las maquinarias, ocultar elementos del rodaje (micrófonos, cables, etc...) Mientras que en el pasado se intentaban camuflar al máximo, ahora se pintan de colores llamativos como verde o azul para que puedan diferenciarse del entorno a la hora de operar con ellas. Ya en los rodajes puede uno no preocuparse por ejemplo de los cables, soportes, de todo los elementos que molestan. Antes se intentaban camuflar por medios artesanales y ahora se dejan sin más, ¡incluso se pintan en verde brillante para que el software pueda detectarlos y borrarlos automáticamente, sustituyéndolos con otros extractos de la imagen!

Mark Dippé, de Industrial Light & Magic disertó sobre los efectos especiales de Jurasic Park. Explicó paso a paso como tuvieron que convencer a Spielberg de que la infografía era la solución que estaba buscando para conseguir el máximo realismo en la película que ha resultado ser una de las más taquilleras de todos los tiempos. Tuvieron que reinventar el movimiento de estos animales, nunca filmados en la realidad, basándose en vídeos de elefantes o de avestruces (entre ellos mismos surgió la polémica de tratar a estos animales como pájaros o reptiles) y de otros animales con los que tuviesen relación estrecha los dinosaurios. Del mismo modo tuvieron grandes dificultades para mover con realismo el Tiranosaurios pues se daba la paradoja de ser una gran masa que se suponía pesada y enérgica (el suelo temblaba a su paso) y al mismo tiempo era lo suficientemente ágil como para atrapar presas como el gallimimus, de movimientos muy rápidos. ¡Se desconoce cómo superó la prehistoria este aparente contrasentido!.

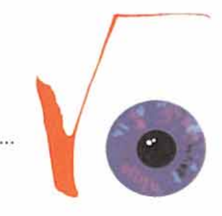
Las superautopistas digitales

Están basadas en la idea propuesta por el presidente Clinton a la industria americana y han tenido una respuesta e impacto masivo. Robert Zitter presentó experiencias con la televisión interactiva de Orlando que se inaugurará en unos días, lo que supondrá que varios miles de hogares estadounidenses tendrán acceso a más de 500 canales interactivos.

Pavan Nigam, de Silicon Graphics, habló del futuro del teleordenador, en el cual, igual que ahora nos conectamos a una red como Internet o Compuserve, en breve podremos hacerlo con un ordenador con capacidad gráfica equivalente a la televisión en lo que a colorido, resolución y animaciones se refiere. Nigam es el máximo responsable de Silicom Graphics para todos los temas de Interactive Media Group. Junto con su equipo, ha puesto en marcha la televisión interactiva de Orlando.

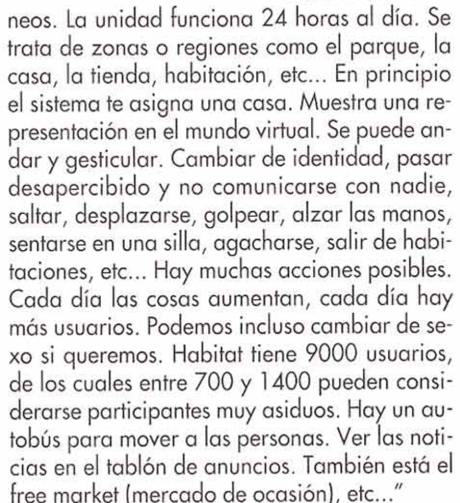
Otros invitados como Alain Le Diberder, de la televisión francesa, pusieron también de manifiesto sus avances e investigaciones personales en este interesante área. Intervino también el Director General de Medialab, Jean Frédéric Samie (que es la empresa de Canal + Francia que más producciones infográficas realiza).

Yuzo Naritomi, Presidente de Sega Japón, anunció el lanzamiento de un interface para Megadrive de conexión remota multiusuario.



Las Comunidades Virtuales

El japonés Toshihiro Anzai es el inventor del arte Renga, una modalidad de arte sintético compartido, que presentó en el forum "Las Comunidades Virtuales". Se basa en la pintura de cuadros multiusuarios y él mismo nos explica su experiencia: En un primer momento pedí a una colega que me enviase una imagen de base a través de modem. Se trataba de un boceto escaneado, en blanco y negro, con unas formas femeninas. Se la devolví con algunos cambios y ella me respondió con otra imagen. Al principio se trataba más bien de una acumulación de datos, más que de una modificación de los mismos. Ella puso formas, yo di color, ella añadió texturas, etc... Por otro lado, no pensábamos en cambios de la imagen por el miedo a borrar porque esto pudiera ser ofensivo para el otro artista. En la siguiente serie hice una foto de mis pies y ella invirtió la imagen. Añadió una forma de chica y una serie de números. Por último, Nakamura (así se llamaba la artista) me envió un CDROM lleno de posibilidades de continuación, con una foto suya y un texto que decía: "¿Y ahora qué?" Yo seleccioné su foto y se la reenvié. Toshihiro Anzai mostró una gran variedad de cuadros de arte Renga para demostrar la viabilidad de este procedimiento de arte compartido.



Carl Loeffler es Director de proyectos en materia de Realidad Virtual en la Universidad de Carnegie Mellon. La primera aplicación desarrollada en este sentido se denomina "FunHouse". Es algo parecido a lo que se pueden encontrar en algunos parques temáticos de Estado Unidos. Cada persona puede elegir una apariencia con la que se sienta identificado; este fenómeno se llama teleexistencia. Por otro lado hay que desarrollar un interface de uso lo más sencillo posible. En "FunHouse" se instaló un platillo o máquina voladora donde el usuario pudiera actuar. Puede pilotar, variar el punto de vista del usuario en función del rumbo del vehículo, etc.

Para la compañía Ford también han creado un estudio de diseño virtual para que sus ingenieros puedan estar en cualquier parte del mundo. Con este sistema pueden asistir virtualmente a todas las exposiciones de automóviles e interactuar con ellas. Pueden, por ejemplo, abrir las puertas del coche, levantar el capó, conducir de forma virtual por cualquiera de las pistas de entrenamiento disponibles, etc. El sistema se presentó con éxito en el museo Guggenheim de Nueva York para producir una aplicación de Realidad Virtual con la que reconstruir monumentos.

También han creado la ciudad virtual VirtualPolis. Fue presentada en Viena en el 93 y se hizo una comunicación con Carnegy Mellon y con Tokio. VirtualPolis tiene 3 ciudades 3D y está habitada por los participantes. Allí ven justamente todo lo que existe en una ciudad: domicilios, parques, tiendas. Es un prototipo de entorno 3D habitable, con infinidad de participantes. Existe la propiedad privada, pública. Un interface para telecompra, distracciones, etc... Hay incluso discotecas. Existe la teleexistencia. Pueden verse unos a otros. Pueden mover objetos, girar la cabeza, las manos, caminar, desplazar cosas, etc... Hay adultos, niños, etc... Por ahora en un prototipo. De hecho están colaborando con George Romero (director de La noche de los Muertos Vivientes) para una película "La Ciudad Virtual" que por primera vez utilizará tecnología de realidad virtual para su producción.

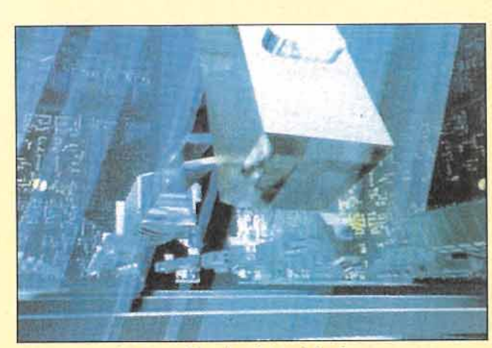
Atsua Yoshida, presentó, por su parte, Habitat, un software compuesto por 2 CD-ROMS y 2 floppys con un soft que permiten la comunicación –interacción visual online– en un entorno virtual. Hoy por hoy se sabe muy poco del sistema de comunicación visual y su influencia en la comunicación humana, por lo que este proyecto basado en el diseño de un interface máquina-hombre ha implicado muchos estudios sobre el comportamiento social. Para hacer una demostración el propio autor se conectó con Habitat, en Tokio. "Tenemos como terminales cinco posibles tipos de ordenador. Voy a usar Mac, para ello utilizaré el soft correspondiente y un modem normal de 2400 baudios con el que haré una llamada a Tokio para entrar en Habitat. El sistema es capaz de soportar 45 usuarios simultáneos. La unidad funciona 24 horas al día. Se trata de zonas o regiones como el parque, la casa, la tienda, habitación, etc... En principio el sistema te asigna una casa. Muestra una representación en el mundo virtual. Se puede andar y gesticular. Cambiar de identidad, pasar desapercibido y no comunicarse con nadie, saltar, desplazarse, golpear, alzar las manos, sentarse en una silla, agacharse, salir de habitaciones, etc... Hay muchas acciones posibles. Cada día las cosas aumentan, cada día hay más usuarios. Podemos incluso cambiar de sexo si queremos. Habitat tiene 9000 usuarios, de los cuales entre 700 y 1400 pueden considerarse participantes muy asiduos. Hay un autobús para mover a las personas. Ver las noticias en el tablón de anuncios. También está el free market (mercado de ocasión), etc..."

En Habitat, el 55% de los usuarios tiene entre 20 y 25 años de media. Hay hombres, mujeres e híbridos. El tiempo de acceso es de 8 horas mensuales, aunque depende del jugador. El tipo de conversación más habitual coincide plenamente con la que pueden tener unos vecinos en una zona residencial. Una curiosidad: ¡A las personas no les gusta trabajar en el mundo virtual!

Domingo Gómez

La competición Pixel-Lina

En cuanto a la competición oficial Pixel/INA de vídeos infográfico se dividió en 10 apartados diferentes. En cada una de estas reñidas áreas, resultaron ganadoras las siguientes obras:



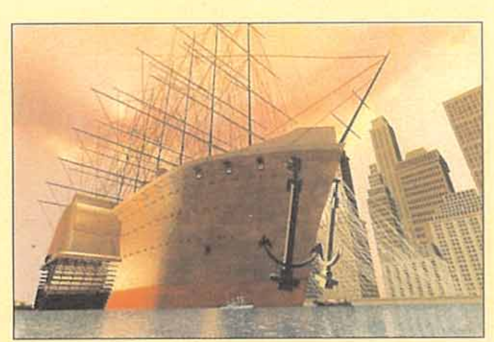
Escuelas/Universidades:
The Hit, de Jordi Moragues,
España
Producida por Universidad de las Islas Baleares.



Ficción:
Inter Galactic Interface, de Takahiko Akiyama,
Japón
Producida por Links



VideoClip:
Stand by me, de Pascal Vuong,
Francia
Producida por Cougar Films/Riff



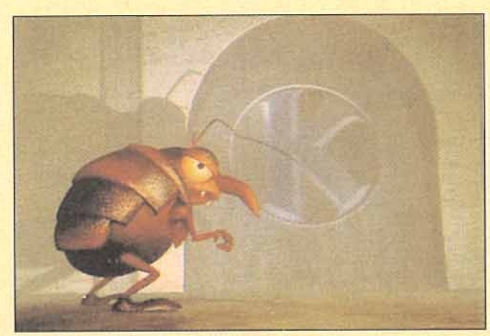
Investigación:
2000 Leguas de Viaje Submarino,
de Didier Pourcel, Francia
Producida por Gribouille



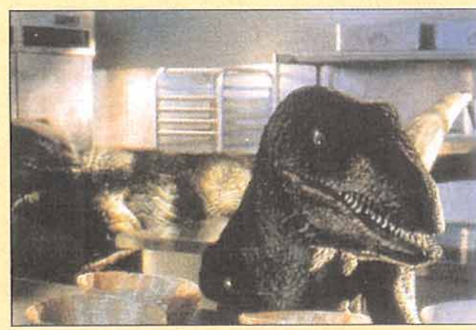
Simulación/Visualización:
Tasse de thé, de Bruno Simon,
Francia
Producida por Renault Design



Arte
Tableau d'Amour, de Beriou,
Francia
Producida por Agave/Canal+



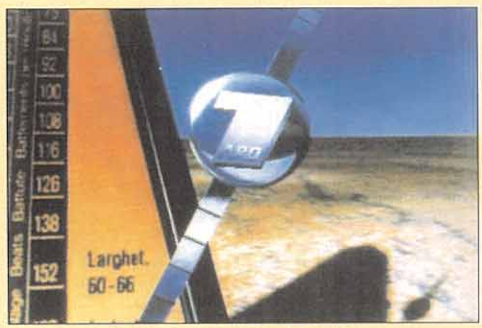
Animación 3D
Koa la Rana, de Fantome,
Francia
Producida por Fantome/Canal+



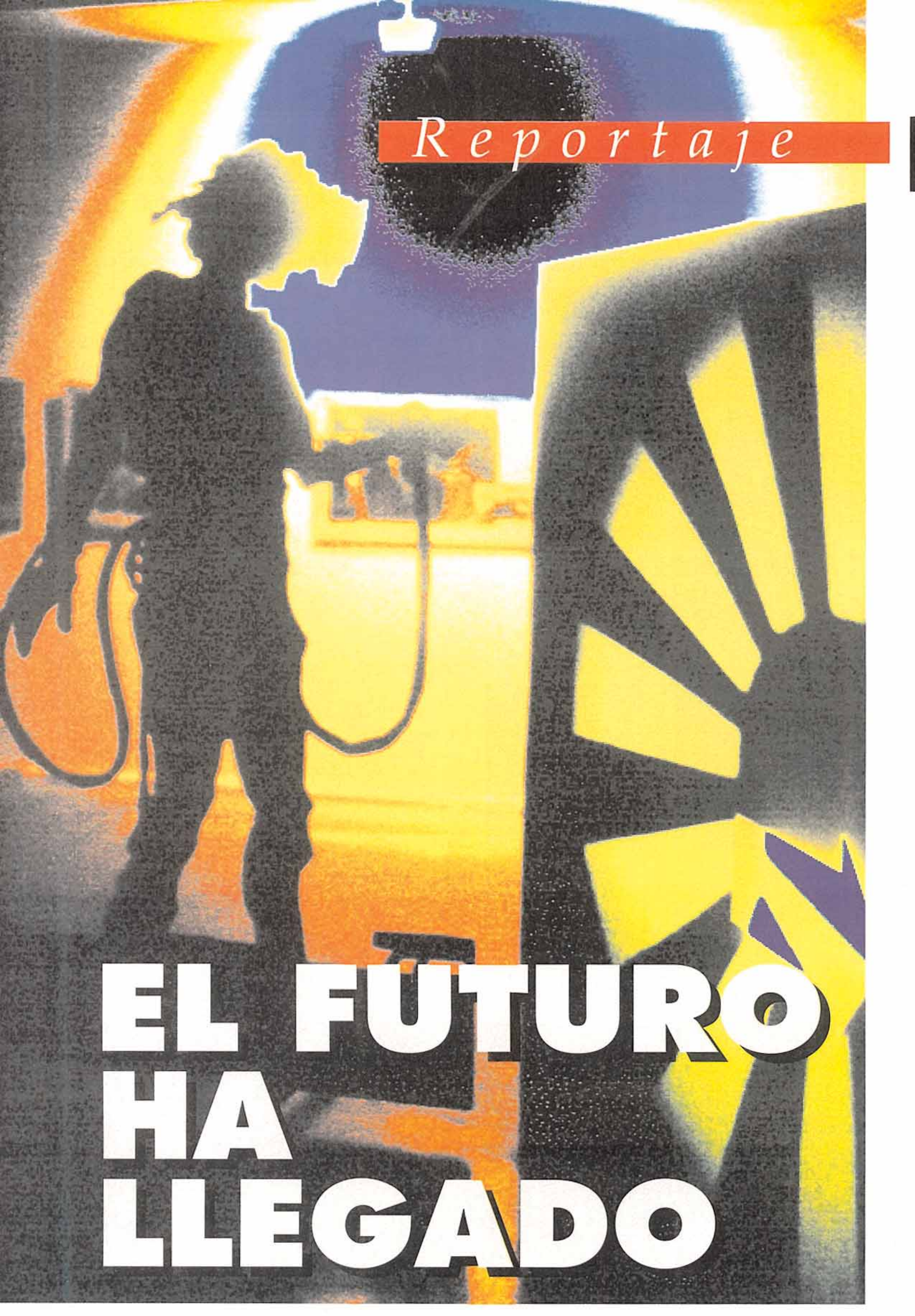
Efectos Especiales
Jurassic Park, de Steven Spielberg,
USA
Producida por ILM



Publicidad:
Smirnoff "Message in a bottle" de The Mill,
Inglaterra
Producida por Spots

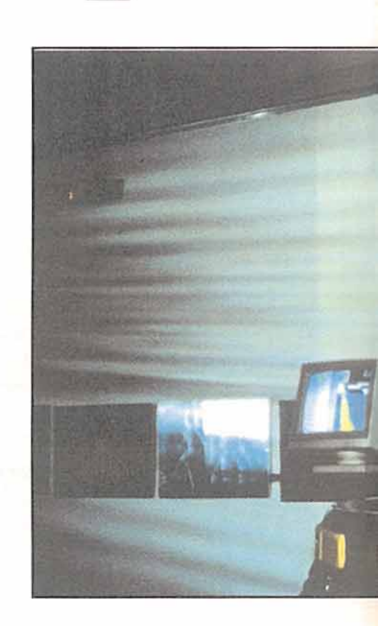


Cabeceras de TV/Créditos:
Musikstreifzüge, de Pokorny/Staff/Zauner,
Alemania
Producida por Alexander Hefter



LEÓN, C





EL FUTURO HA LLEGADO

Entre el diecisiete de febrero y el ocho de marzo, unos extraños acontecimientos sacudieron la ciudad de León, como un terremoto, haciéndola estremecerse hasta sus cimientos. El Salón de las Artes de la Diputación de León, el Salón de la Obra Cultural de Caja España y la Catedral, se asentaron como los vértices de un triángulo en cuyo interior se desarrollaron unos fantásticos sucesos que abrieron los ojos a todos los que por allí circularon, a un mundo nuevo, alucinante e inimaginable para la mayoría de la gente hace tan sólo unos pocos años. León se convirtió, entre el diecisiete de febrero y el ocho de marzo, en la capital española de la contracultura digital, el cyberpunk y los mundos virtuales. Esta es la crónica de todo lo que allí se pudo ver, tocar..., y sentir.

CAPÍTULO 1

VIAJE ALUCINANTE A LA REALIDAD VIRTUAL

León es una ciudad tremendamente bulliciosa y llena de vida. El primer sitio al que se dirigieron nuestros pasos entre el gentío estaba ubicado en una de las más importantes plazas del lugar. Pero ya antes de llegar allí, las sorpresa saltó. Al pasar junto al Ayuntamiento no pudimos dejar de apreciar los primeros síntomas que indicaban que la ciudad no estaba siendo la misma durante el tiempo que durase la exposición. Justo delante de nosotros estaba el "Venturer".

El "Venturer" es una curiosa máquina que combina el cine con la simulación llevada al extremo. El intrigado paseante podía subir en él y disfrutar –durante un período de tiempo que se nos antoja brevísimo– de la sensación de vivir en primera persona una carrera de Fórmula 1, un viaje en avión o incluso un vertiginoso descenso por una pista de esquí. Las espectaculares imágenes se mezclaban con el movimiento de la máquina para crear una "realidad" palpable.

¿Qué son los Mbitis? Se trata de seres "vivos" artificiales que nacen, crecen, se nutren y mutan...

Seguimos en nuestro caminar y nuestra vista se dirigió hacia el inmenso cartel que identificaba, sin lugar a dudas, el emplazamiento del Salón de las Artes de la Diputación de León, en el que se podía observar la siguiente leyenda: "León Capital Virtual Año Cero. Vértigo Virtual". La aventura acababa de comenzar.

La empresa organizadora de la exposición, Realidad Virtual, S.L., ideó una concepción sumamente original de la muestra, convirtiendo al asistente en un viajero que iniciase un verdadero "tour de force" a través de un laberinto de imágenes y experiencias interactivas, comenzando en el 2D, y finalizando en la Realidad Virtual.

La primera visión se centraba en una serie de videoconsolas Sega que, para nuestra desgracia, se encontraban permanentemente ocupadas por el público, que no paraba de jugar con cartuchos como «Toe, Jam & Earl 2», «Flashback», «Corporation», o CD´s como el genial «Silpheed». Pero esto era sólo el principio, ya que, más adelante, nos esperaba una pequeña sala en la que un vídeo nos informaba sobre lo que podíamos esperar de este «Vértigo Virtual».

LOS MBITIS ANDAN SUELTOS

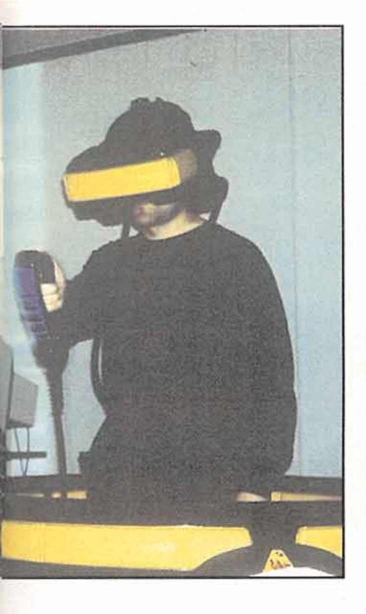
Subiendo a la segunda planta, una inmensa sala aparecía ante nuestros atónitos ojos con todo tipo de montajes sobre soporte PC 486, dedicados a múltiples simulaciones: de vuelo, juegos como «The 7th Guest» o «Dracula Unleashed», universos caóticos, atractores..., y los Mbitis. ¿Qué son los Mbitis? Nacen, crecen, se nutren, mutan..., seres "vivos" artificiales, creados por los científicos españoles Federico Morán y Juan José Merelo. Los Mbitis, son, en pocas palabras, el más serio experimento sobre vida artificial llevado a cabo en nuestro país.

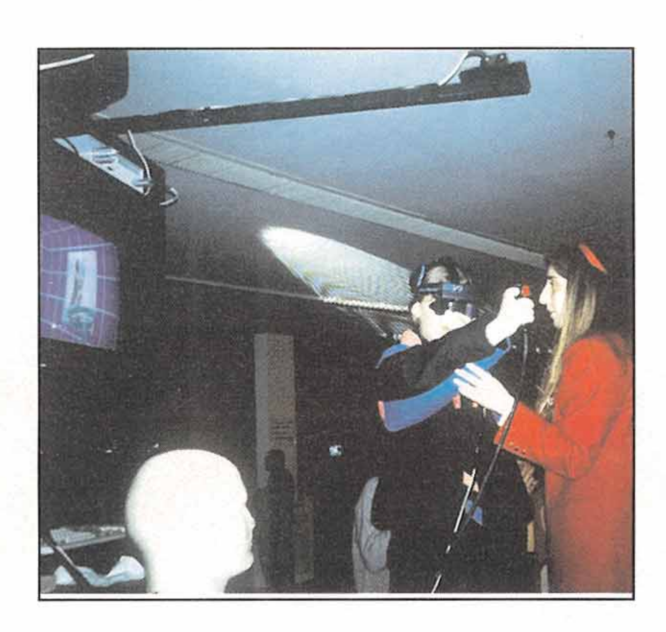
Tras esta experiencia llegamos al mundo del holosonido, porque hay que tener en cuenta que no sólo de imágenes se nutre el visitante. Un montaje diseñado por el artista y programador Mariano Lozano nos permitía utilizar un par de baquetas para percutir sobre dos octopad creando efectos y frases musicales, al tiempo que diversos proyectores hacían aparecer texturas en el recinto. Aún queríamos ver más. La exposición comenzaba a ser adictiva, y no nos quedó más remedio que visitar la tercera planta.

RETROSPECTIVA Y MUNDO VIRTUAL

En la sala de proyecciones sita en la zona superior del Salón de Artes nos topamos con la retrospectiva "Art Futura 90-93", una de las muestras más importantes en España. Trabajos de Moebius, Laurie Anderson, Karl Sims o William Gibson

IUDAD VIRTUAL





sorprendían al público que contemplaba las imágenes que allí aparecían.

Sin embargo aún nos quedaba lo mejor, el final del paseo..., el mundo de la Realidad Virtual. Cuatro equipos, tres multipropósito basados en PC y uno de alta resolución, el «Dactyl Nightmare» de la empresa Virtuality, nos esperaban con los cascos abiertos. La tentación de probar este último fue demasiado grande, por lo que no nos resistimos en demasía. Vueltas y más vueltas alrededor de un espacio virtual en busca de un "alter ego" al que aniquilar, con la amenaza constante de un gigantesco pterodáctilo que al grito de "Freddy tiene hambre" se lanzó hacia nosotros con las fauces abiertas... Escalofriante.

Pero todo llega a su fin, y la exposición no podía ser una excepción. Pero no sin antes echar un vistazo a los múltiples objetos plenamente cyberpunk, revistas como Wired o Mondo 2000, y programas de ordenador que allí se exhibían. Salir y ver la luz del sol provocaba un pequeño shock, pero después de lo que habíamos visto, tampoco nos afectó demasiado, mientras caminábamos ensimismados en nuestros pensamientos en busca de nuestro próximo destino, el Salón de la Obra Cultural de Caja España.

CAPÍTULO 2

PERDIDOS EN EL CIBERESPACIO

Cuando se organiza una muestra, se organiza bien, como «Vértigo Virtual». Por tanto, todo no se podía limitar a la exposición a la que hemos hecho anterior referencia. El complemento ideal consistió en la proyección de películas como «Tetsuo II» o la archiconocida «The Lawnmower Man», y una serie de conferencias que versaban en torno a todo lo que rodea a esta maravilla de la Realidad Virtual. La fortuna quiso sonreírnos permitiéndonos asistir a una de las más interesantes, con John Perry Barlow como orador de excepción.

No todos los días se conoce a alguien como John Barlow, ni se tiene la oportunidad de estrechar su mano. Unos viejos pantalones vaqueros, unas botas y una simple chaqueta hacen pensar que Mr. Barlow pertenece a esa clase de personas ante las que no se puede permanecer impasible. Apasionado y reflexivo al mismo tiempo, este antiguo ranchero de Wyoming es considerado en muchos sectores como uno de los grandes "gurús" de la cultura cyberpunk. Nadie podía sospechar, ni siquiera él mismo, cuando se dedicaba a escribir letras para las canciones de Grateful Dead, que un día se convertiría en abanderado de una generación de usuarios de la informática involucrados en lo que se ha dado en llamar la contracultura digital.

OTRO MUNDO, OTRA VIDA

La historia de como el ser humano pasó de la representación de animales y objetos en la prehistoria, a la casi inmediata transmisión de información por los canales de de una red –y todo lo que ello implica–, llevó a John Barlow a realizar un concienzudo análisis sobre el futuro de la comunicación entre los hombres, y la posibilidad de una existencia alternativa, una "existencia virtual" en el ciberespacio. Una existencia amenazada por la posible intromisión de organismos gubernamentales en la intimidad de los usuarios de Internet, una de las mayores redes del mundo, contra la que él lucha a través del Electronic Frontier Foundation (EFF).

Teorías avanzadas para un tema en el que aún queda mucho camino por recorrer. Sin embargo, cada vez se hace más palpable el futuro. En sus propias palabras, a modo de ejemplo, Estados Unidos estaba pasando de ser un país real, fabricante de múltiples productos, a un país virtual en el cual lo que prima es la planificación y la manipulación de la información.

Pero aún existe gente para defender los derechos de todos aquellos implicados en el tema de la comunicación (¿del futuro?) y su intimidad. Al fin y al cabo, en una red en la que continuamente se intercambian mensajes de todo tipo, y en la que las personas se muestran como quizá no lo harían con un contacto directo cara a cara, se hace realidad el chiste de Mr. Barlow en el que mientras un perro teclea una frase en un terminal, un congénere le mira y le espeta: "¡Y nadie sabe que eres un perro!".

Sí. John Barlow es como el profesor que todos quisimos tener en la Universidad.

CAPÍTULO 3

FUSIÓN MÍSTICA

Uno de los platos fuertes de toda la muestra tuvo un escenario espectacular, majestuoso y hasta impensable: la Catedral de León. Y más concretamente, su claustro. El alma del visitante se encoge ante la grandeza de uno de los monumentos más representativos de nuestra herencia cultural. Pero en aquel momento, el espíritu no buscaba la unión mística con Dios, sino la belleza de la luz, de la luz de la Gloria.



El espectáculo así bautizado, «Lumen Gloriae», obra del artista Pedro Garhel, consistía en una actuación en la que se producía una fusión total de música y luz, una fusión del hombre con el espacio arquitectónico y el espacio virtual. Una representación cuya preparación llevó a Garhel a fotografiar y escanear las vidrieras del edificio para, posteriormente, y con la colaboración del equipo técnico de Realidad Virtual, desarrollar un paseo virtual por el interior del templo, uno de los momentos álgidos de «Lumen Gloriae».



CÍRCULO DE VIDA

Como testigos de excepción de los diversos preparativos de la performance, pudimos contemplar todo el soporte técnico que arropaba al artista, con una pantalla gigante de vídeo que dominaba la mayor parte del espacio escénico. En ella, se iban a proyectar las imágenes procedentes del ordenador central, controlado en todo momento por uno de los principales integrantes del staff de Realidad Virtual, Simon Birrel.

Todo comienza con la entrada del público en el claustro, que contempla como una figura blanca, completamente inmóvil, se encuentra situada en el centro del patio. Es Pedro Garhel. Poco a poco, el movimiento se hace en la estática imagen. Lento, difícil, doloroso..., un nacimiento a una nueva dimensión. El ser humano se libera de su protectora unión con el útero materno para entrar en contacto con la vida. El crecimiento, la madurez, el aprendizaje de nuevas experiencias..., una interconexión total con el entorno físico. A partir de aquí, la imagen, la luz, la danza, el fuego, el sonido, todo ayuda a crear una inquietud en los ojos y las mentes del público que invade el claustro. Por fin, el hombre se sitúa en el centro de la misma existencia. Un casco estereoscópico y un guante conducen a Garhel a un viaje alucinante que la gente contempla, al mismo tiempo que el movimiento de su creador. Por fin, se les conduce a un final similar al mismo inicio. Quietud y tranquilidad. La catarsis se ha producido.



EL FIN DE UN VIAJE INICIÁTICO

Prácticamente todo ha acabado ya. El recogimiento y la paz envuelven de nuevo la escena. El público se despide y los ayudantes de Garhel se dedican a dejarlo todo tal y como estaba antes de la actuación. Pero no todo volverá a ser como antes. Es imposible.

En apenas veinte días León ha cambiado radicalmente. Sus habitantes han conocido, al igual que los ocasionales visitantes que allí se dieron cita, el futuro en directo, en primera persona. Un futuro espléndido que va tomando forma día a día. Un futuro en el que el hombre y la tecnología se presumen avanzando en unión indisoluble. Un futuro que ya está aquí, aunque no nos demos cuenta.



F.D.L.



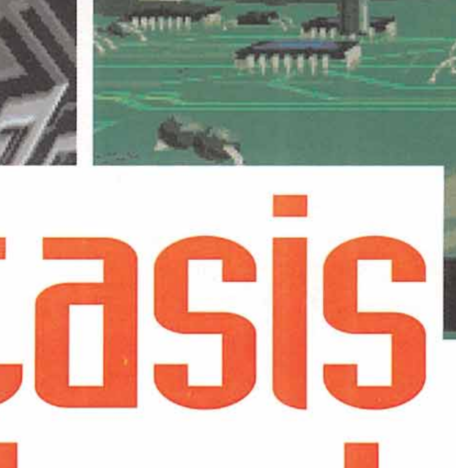


Muy de vez en cuando surgen películas capaces de revolucionar el mundo del cine de tal manera que, a partir del momento de su estreno, toda la concepción visual de la gran industria

THE LAWNMOWER MAN

del séptimo arte pasa a una nueva dimensión. «The Lawnmower Man» fue un film que estuvo a punto de conseguirlo. Basado, y desarrollado, en un impresionante ambiente de realidad virtual, narraba la historia de un moderno Frankenstein que, llevado de las mejores intenciones, crea un verdadero monstruo que escapa al control de la ciencia. Ahora, The Sales Curve da los últimos toques a la adaptación de la película a juego de ordenador. Un CD-ROM que tal vez consiga lo que no hizo la película: cambiar el mundo del software tal y como en este momento lo conocemos.





Éxtasis virtual



PC



PC


■ THE SALES CURVE
■ En preparación: PC CD-ROM
■ AVENTURA

Indudablemente, la realidad virtual está llamada a cambiar la forma de entender el mundo, del modo en que lo hacemos en la actualidad. Sus múltiples aplicaciones en campos tan diversos como la industria armamentística, la medicina, la arquitectura o, por supuesto, el ocio, hacen de la tecnología más puntera de la informática la base para el desarrollo venidero de miles y miles de avances, inimaginables hasta la fecha.

Sin embargo, la teoría siempre va por delante y, pese al camino ya recorrido, el que aún queda por delante es inmenso en la práctica. Pero en campos como el cine, o el software, es mucho más fácil soñar e ir un paso más allá. Así lo está haciendo The Sales Curve con su última producción que, en breve, asaltará nuestros monitores para enseñarnos todas las sorpresas que guarda en su interior.

DE LA NADA A LA OMNIPOTENCIA

El argumento de «The Lawnmower Man» se cimenta en el guión de la película para desarrollar un programa que, tras un primer vistazo, no puede causar mejor impresión. La historia parte de los experimentos que el doctor Angelo lleva a cabo, usando la realidad virtual como el método para lograr un mayor desarrollo intelectual en animales. Inicialmente concebidos con un objetivo de avance científico, al tiempo que pacíficos, sus investigaciones, en realidad, están siendo financiadas por un grupo perteneciente a una agencia gubernamental, que planea servirse de los logros de Angelo en el campo militar y de espionaje. Algo que el protagonista desconocía cuando comenzó a trabajar con Jobe, un retrasado que dedicaba la mayor parte de su tiempo a cortar el césped del vecindario de Angelo. Por eso, cuando Jobe inició un imparable proceso de aumento de su inteligencia, "la tienda", como se conoce a esta agencia del gobierno, decidió prescindir de los servicios de Angelo para servirse de los poderes que, como la telequinesia, poco a poco, Jobe iba desarrollando. El único error estuvo en dejar totalmente descontrolado este proceso, de forma que Jobe llegó a dominar de tal modo su mente que se hizo casi omnipotente, al tiempo que se convirtió en un psicópata sediento de venganza y muerte, introduciéndose finalmente, como un ente virtual, en las redes de comunicaciones con el exclusivo objetivo de dominar todo el planeta. Después de que tal hecho se produjera, Jobe trasladó a su vez al ciberespacio a varios personajes del mundo real, entre los que se encontraban el Dr. Angelo, Peter –el único amigo que Jobe tuvo en el mundo real– y Carla, la madre de éste.

Carla y Peter están encerrados en esferas virtuales que les acabarán matando a no ser que Angelo llegue a tiempo para rescatarlos y escapar del mundo creado por CiberJobe. Una tarea nada sencilla...

MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO

«The Lawnmower Man» irá bastante más allá de lo que podríamos esperar de un simple juego en CD-ROM, habida cuenta de que, independientemente del programa en sí, existe una fuerte y evidente conexión del mundo virtual del CD con el que se creó para la película. Así, The Sales Curve ha incluido en el disco cerca de veinte minutos de imágenes del film, que se nos ofrecerán en pantalla a medida que vayamos superando las diferentes fases.

Ya que hemos mencionado las fases, en «The Lawnmower Man» os diremos que nos esperan excitantes retos que pondrán a prueba tanto nuestros reflejos como nuestra capacidad deductiva y lógica. En principio, serán doce niveles, en los que podremos ver cómo Angelo vuela, salta o resuelve enigmas y puzzles, mientras huye constantemente del acoso al que le someterá CiberJobe.

El juego se está estructurando en base a continuas e impactantes animaciones, que se combinan con una escalofriante banda sonora y multitud de voces y efectos digitalizados. De este modo, la ambientación ciberpunk de «The Lawnmower Man» puede resultar casi perfecta. Según se afirma, ni siquiera será necesario poseer un equipo hardware demasiado potente, bastando con un 386, un lector de CD con una tasa de transferencia de 150 K/s, 2 MB de RAM y un espacio en disco duro que podremos ajustar a voluntad para una mejor calidad y velocidad de las animaciones. Si «The Lawnmower Man» cumple todo lo que promete, entrar en un universo virtual como el que se podía ver en la película puede que deje de ser ciencia ficción para hacerse ciencia realidad.

F.D.L.



LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL



Es un auténtico placer descubrir «La Edad de Oro del Pop Español», un original programa multimedia desarrollado íntegramente en nuestro país. Un CD-ROM de difícil clasificación, porque engloba muchas y variadas facetas, creado por y para españoles. Sus autores son viejos amigos nuestros y vuestros. ¿Acaso necesita Dinamic Multimedia más presentación?



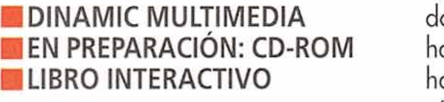




Radio Futura tiene mucha culpa de que exista una Edad de Oro en el Pop nacional...



Hasta el mismísimo Eleuterio Sánchez tiene un hueco en este CD-ROM de Dinamic Multimedia.



- DINAMIC MULTIMEDIA
- EN PREPARACIÓN: CD-ROM
- LIBRO INTERACTIVO

Los miembros de esta firma hispana saben que es muy difícil competir en el mercado no sólo nacional sino europeo –y no digamos ya americano...–, programando software de entretenimiento (y entiéndase por software de entretenimiento aventuras gráficas, simuladores, arcades, videoaventuras, deportivos, juegos de rol...). Por esta sencilla y lógica razón, su política se basa en diseñar programas eminentemente prácticos, cuyo contenido nos afecte mucho... Así, después del fútbol y del baloncesto, otra de las "actividades" con la que disfrutamos más los españoles de hoy es la música. Y sobre todo si ésta pertenece a la edad de oro del pop español.

SIETE PUNTOS CARDINALES

Dinamic Multimedia se ha basado en un libro que salió al mercado hace unos cuantos años para hacer su primer CD-ROM, pero le han dado un toque personal, no sólo en su programación y diseño, sino también en lo que referente a su estructura. El índice de este libro interactivo se divide en siete apartados: Los Nombres, Genealogía, Cronología, Los Lugares, Las Imágenes, Anecdotario y Trivia Pop.

El primer capítulo de «La Edad de Oro del Pop Español», se refiere a los nombres de las doscientas bandas que formaron esa época dorada. Aparecen en la pantalla como una lista alfabética, y si activamos cualquiera de los nombres de la misma, surgirá en nuestro monitor una composición de tres elementos: a la izquierda, vemos una imagen del grupo; a la derecha, un aparato de CD que cuenta con un botón de vídeo –accionándolo aparecerá una pantalla en el reproductor de Compact Disc que nos mostrará un vídeo-clip del conjunto–, otro de audio –si le activamos sonará una composición de la banda– y un último de discografía –que si pulsamos nos mostrará las portadas de los discos editados por el conjunto–; y debajo de ambos elementos, un amplio texto con la historia de grupo.

La Genealogía es una original idea expresada mediante árboles familiares, localizados en tres ciudades españolas: Barcelona, Madrid y Vigo. En estos se explican las distintas conexiones entre las bandas, sus escisiones, nuevos miembros... La Cronología es un telegráfico pero denso calendario-almanaque sobre todos los acontecimientos sociales, políticos, históricos, culturales, etc..., desde –aproximadamente– 1978, hasta mediados de los años ochenta. Y está representado por medio de descriptivas imágenes de personajes y escenas claves en los campos antes citados. Los Lugares hacen referencia a Barcelona, Euskadi, Madrid, Sevilla, Valencia y Vigo, y explican, de cada uno, aquello que les hizo pertenecer a la Edad de Oro del Pop Español; en otras palabras, locales de alterne, salas de conciertos, etc...

UN DISCO REDONDO

Las Imágenes son una sucesión fotografías de los protagonistas de ese periodo, presentadas por medio de fundidos. Y el Anecdotario también cuenta con los responsables de "las movidas" españolas de este tiempo, aunque limita su número a nueve, ya que cada uno de ellos narra anécdotas que vivieron por aquel entonces. Por último, «La Edad de Oro del Pop Español» completa su CD-ROM con un juego llamado Trivia Pop. Éste consiste en una serie de sencillas preguntas sobre todo lo que contiene el programa, tanto desde el punto de vista audiovisual como discográfico. Aunque las cuestiones de Trivia Pop son bastante simples, no por ello dejan de ponernos a prueba...

PRUEBA FINAL

Y hablando de pruebas, a la que se ha visto sometida «La Edad de Oro del Pop Español» en nuestra redacción, no ha podido resultar más satisfactoria. A Dinamic Multimedia le ha salido redondo el CD-ROM. Como decíamos al principio, apuestan por los programas prácticos, aunque en esta ocasión también por los atemporales, en parte condicionados por el formato en el que presentan su última producción. El resultado final, ya lo veréis en breve, es sobresaliente, y confirma que en España ha habido muchas edades de oro, que la última ha sido musical, y que la siguiente puede ser informática.

F.G.M.

MANIACOS DEL CALABOZO

PUEDE QUE OS PAREZCA INCREÍBLE, PUEDE QUE OS RESULTE IMPOSIBLE, PERO HA OCURRIDO. ¿QUIÉN OS IBA A DECIR, ALLÁ CUANDO TUVIMOS LA ÚLTIMA REUNIÓN A COMIENZOS DE MARZO QUE TAL MES TERMINARÍA, EH? PUES EFECTIVAMENTE: SEGÚN TODOS LOS INDICIOS, Y AUNQUE ME GUSTARÍA CONFIRMARLO EN FUENTES MÁS FIABLES, SE PUEDE DECIR QUE YA ESTAMOS EN ABRIL. Y ESO SIGNIFICA QUE ÉSTA ES UNA NUEVA REUNIÓN DE LOS MANIACOS.

Me gustaría empezar a lo Sancho Panza. Esto es, con un refrán: "En abril JDRs mil, y todos caben en un hard-disk" (disculpad el anglicismo, pero sin él no habría rima). Pero no podré hacerlo, al menos con ese refrán, pues no se cumple ninguna de las sentencias. En primer lugar, porque estamos atravesando una crisis de JDRs, y pocos están apareciendo nuevos, y menos se prometen. Entre estos, cabe destacar «Ultima VIII» como gran esperanza, junto los capítulos 4º y 5º de «Might and Magic». En segundo lugar, porque todos sabemos que los JDRs no ahorran mucho en espacio, y seguro que hace falta un disco duro muy grande para meter los tres JDRs citados. O sea que imaginaros si fueran muchos más.

De todos modos y aunque haya pocas novedades en perspectiva, no nos podemos quejar de las aventuras disponibles en este momento, que son bastantes, interesantes y desafiantes (y en Canarias, una hora antes). Venga, corto ya con la vena cachonda que me está saliendo en esta reunión. Lo más sobresaliente de lo disponible puede resumirse en estos cuatro títulos: «Lands of Lore», que auna alta calidad técnica con un argumento absorbente; «Might and Magic III», para los que gusten de lo clásico y quieran una aventura extensa; «Ultima VII» (partes 1 y 2), si lo que quieres es conocer mundo y gentes; y «Shadowcaster», si te va más la acción pero no renuncias a lo bonito.

Junto a estos, no hay que olvidar a otros excelentes entretenimientos de que siguen disfrutando los héroes del calabozo: «Ishar 2», «Waxworks» y «Elvira II», y el sorprendente «Veil of Darkness» (más vale tarde que nunca...).

Pero basta ya de preámbulos y metámonos en carnaza. Espero que os resulte interesante lo que os he preparado. Cámaras, acción..., allá vamos.

GUÍA PRÁCTICA PARA SUPERAR ENIGMAS DE JDRS.

Bajo tan ambicioso título, voy a tratar de dar unas líneas de actuación para afrontar aquellos obstáculos de que no carece ningún JDR. Raro es aquel en que no nos quedamos atascados alguna vez, como lo prueban las numerosas cartas con dudas que llegan a esta sección. Por ello, se me ha ocurrido escribir una serie de ideas generales que os sirvan de guía al abordar ese enigma que os tiene cegados.

Que nadie piense que esto va a ser una receta mágica con que todos los problemas quedarán solucionados. Por supuesto que no, ya que esa receta la tengo guardada celosamente: ¿por qué os creéis que yo soy Ferhergón y vosotros no? Ya en serio, no existe tal receta: lo que es seguro es que la solución la podréis encontrar si empleáis vuestro ingenio.

Lo primero que hay que tener muy claro, aunque suene a perogrullada, es que todo obstáculo que encontréis en un JDR tiene SOLUCIÓN. Todos. Esto parece una tontería y además lo es, pero si conseguís convenceros de ella seguro que no hay JDR que se os resista. Cuando la desesperación se apodere de vuestro pensamiento, recordad la máxima citada.

Esto tiene muchos corolarios, que permiten una aplicación más práctica. Así, el objeto que necesites debe encontrarse en la zona previamente explorada: no puede estar después del enigma por la obvia razón de que, en ese caso, no podrías resolverlo.

Por tanto, la exploración minuciosa del territorio es fundamental para resolver cualquier obstáculo que se te ofrezca. No desdeñes ni una sola esquina en tu recorrido, pues seguro que allí está lo que te falta.

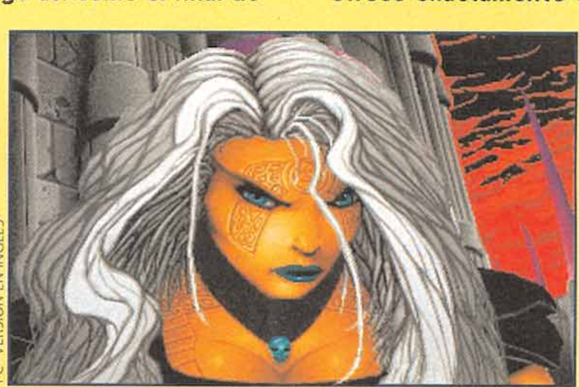
Los que acostumbren grabar muchas partidas pueden usar esta recomendación: si entras a un lugar nuevo, graba al comienzo del mismo la partida. Realiza tu exploración y avanza lo que puedas. Si llega un momento en que te quedas atascado y no sabes qué hacer o no se te ocurre nada, o empiezas a dudar de si te habrás dejado algo, puede ser interesante retomar la partida desde ese punto inicial, prestando más atención a cada uno de los pasos que des; releyendo los mensajes y pulsando los distintos resortes, comprobando que sus efectos son los esperados.

Si estás seguro de que has explorado completamente la zona previa al enigma y no hay ningún objeto que te saque del atolladero, prueba a buscar muros falsos, pues suelen abundar en esta clase de juegos. Sobre todo, son problemáticos cuando en el juego no son comunes, encontrar el primero que aparece. Al respecto, se puede citar «Dungeon Master». En uno de sus últimos niveles aparece, en la pared de una sala

Might & Magic V: DARKSIDE OF XEEN

Y ES QUE SALIMOS A CAPÍTULO DE ESTA SAGA POR MES. TODAVÍA NO HEMOS PASADO POR LA CRÍTICA DE PUNTO DE MIRA AL PREDECESOR DE ÉSTA, Y YA LA ESTAMOS HACIENDO UNA PREVIEW. ESTO ME COMPLICA LA VIDA: QUÉ DIFÍCIL COMENZAR LA PREVIEW SIN REFERIRSE EN DEMASÍA A LA ENTREGA ANTERIOR.

Lo cierto es que «Might and Magic IV» abre bastantes incógnitas que luego no resuelve, a la espera de esta parte. Además, en todo aquel juego no se percibe ningún nexo con la aventura habida en Terra (véase «Might and Magic III»).¿Qué habrá sido de Sheltem y de Corak? Todas estas lagunas viene a cubrir el capítulo al que ahora echamos las primeras miradas, cerrando así la serie. Así pues, «Might and Magic V» tiene el indudable aliciente de ser un juego "conclusión" en que todo va a encajar en su sitio y veremos a una nueva luz los acontecimientos de los anteriores capítulos. Algo así como el final de una novela policiaca, en que cuando conoces el asesino de repente todo tiene lógica.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

Como ya he repetido en otras Previews, «Darkside of Xeen» tiene también otra peculiaridad original de la saga que nos ocupa: al juntarse con «Clouds of Xeen» en el disco duro genera automáticamente un juego nuevo llamado «World of Xeen», que nos exige la resolución de una nueva aventura. Por tanto, hay tres grandes objetivos que cubrir: el «Clouds of Xeen», el «Darkside of Xeen» y el «World of Xeen». Observad que si tenéis los dos juegos pero no los juntáis sólo tendréis acceso a cumplir dos de las aventuras.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

¿Cómo se instrumenta la unión? Pues a través de las pirámides que había dispersas por «Clouds of Xeen» (sí, aquellas en que no podíamos entrar por no sé qué chorrada de una conjunción astral), que nos llevarán a la ciudad de Castleview en "Darkside". Por otro lado, en esta ciudad hay una pirámide a través de la cual llegaremos a las afueras de Vertigo, en "Clouds of Xeen". No obstante, os adelanto que hay otra forma de trasladarse entre ambos mundos mediante un pasaje físico. Lo cierto es que para cumplir los objetivos individuales de cada cara de Xeen no hace falta visitar la otra; pero para llevar a buen cabo la tercera de las misiones se nos exige bastante cambio de cara.

Hechas estas precisiones, «Darkside of Xeen» ofrece exactamente el mismo sistema de juego que "Clouds". De hecho, la impresión que transmite es que se realizó un solo juego, y luego por ciertos intereses (¿comerciales?) se partió en dos trozos. Y esto no sólo se infiere del sistema de juego..., quizá en otra oportunidad os diga a qué me refiero.

Por supuesto, tenemos una nueva ración de bichos, con aspecto más peligroso que en la otra cara de Xeen. Lo malo es que no sólo son más peligrosos en aspecto. Es más, yo no recomendaría a nadie que visitará esta parte de Xeen sin haber concluido la otra. Tampoco sufren alteración alguna los sistemas de combate o magia.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

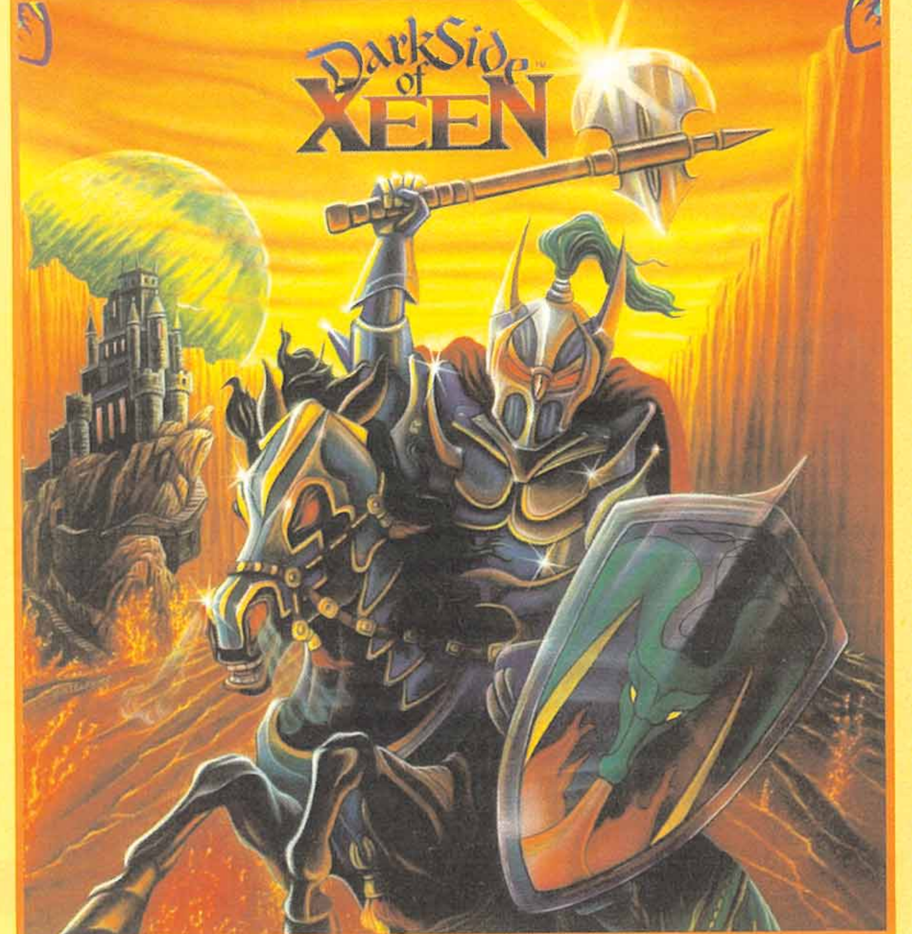


PC VERSIÓN EN INGLÉS

En cuanto al mundo a recorrer presenta algunas novedades. Como es costumbre, entre sus zonas habrá un desierto (el enorme desierto de la Muerte, en el centro del planeta), una tundra, una zona volcánica (la Zona Prohibida) y enormes bosques. Las ciudades de este mundo son cinco como siempre. Más vale que os empiecen a sonar sus nombres: Castleview, Sandcaster, Lakeside, Necropolis y Olympus. Cada una de ellas tiene sus peculiares problemas que habrá que resolver.

Lo nuevo es que tenemos a nuestra disposición los Caminos del Cielo (Skyroads) como alternativa al prosaico traslado terrestre. Todas las torres y otros lugares de importancia tienen una salida a estos caminos, de forma que podemos buscar el acceso a ellos a través de estas nuevas rutas. Que, por otro lado, tampoco son ajenas a la perfidia de nuestros enemigos.

Toca hablar ahora un poco del argumento, que empieza de forma tan inconexa con el pasado como suele ser habitual. Nada más llegar a este mundo, a la Cara Oscura, nos saludará una herborista que, durante su última búsqueda, encontró un extraño artefacto: una bola de cristal. Ni corta ni perezosa, nos hará entrega de tan inusual objeto para que se lo devolvamos a su dueño. Si hemos seguido la secuencia de introducción, ya sabremos que su dueño es el Rey Dragón Pharoah. Pues nada, a localizarlo y devolvérsela toca. Pronto nos enteraremos de su residencia, y descubriremos que no va a ser fácil entrar en ella. Comienza la aventura...



Presumo que «Darkside of Xeen» ofrece un entramado argumental mucho más rico que «Clouds of Xeen», así como unos enigmas a la altura del entramado. En todo caso, es casi seguro que casi ninguno de los aventureros presentes en los anteriores capítulos quiera perderse el desenlace de la serie. Bueno, el comentario más profundo lo dejamos para dentro de poco, y en estas mismas páginas.

Fehergón

sin salida y sin nada, el mensaje "When rock is not rock" (Cuando la roca no es roca). Al lado del mismo había un muro falso que trajo de cabeza a los jugadores pioneros de JDR, precisamente porque «Dungeon Master» no parecía de la clase de juegos que tiene muros falsos.

También suelen dar pistas de cómo avanzar los mapas incompletos. Si en el plano que concienzudamente vamos realizando vemos que queda algún hueco definido, es muy posible que por esa zona exista algo que te hayas saltado. Revisa bien los muros que dan a esa hipotética sala, y estudia si hay algo que no hayas activado en el nivel.

Asimismo, si encuentras un objeto raro, piensa que tal vez haya que darle uso. Trata de imaginarte cómo lo podrías utilizar y es posible que deduzcas dónde utilizarlo. Quizá haya algún hueco con su forma en algún sitio, o a lo mejor es el que, de esa forma tan críptica, te pide alguien para liberarte el acceso.

Para acabar por hoy, no olvidéis leer las instrucciones del juego. Como mínimo, te darán a conocer cómo usar los objetos en el juego. De nuevo, esto que parece una bobada, resulta vital.

Aunque imagines dónde usar el objeto, si no sabes lo que tienes que hacer para usarlo (aunque sea pulsar sobre él), el camino permanecerá bloqueado. Por ejemplo, en el segundo piso de «Shadowcaster» hay una bola pendiente de una cadena colgada del techo. El resto del nivel lo único que tiene es agua. Pues bien, seguro que más de uno se ha quedado atascado aquí porque no sabía cómo usar la cadena (que obviamente debe ser la solución, ya que no hay nada más en el nivel).

Y ahora dedicamos el resto de la reunión a los intereses de...

OTROS MANIACOS

Vamos con la duda que de «Veil of Darkness» propone J. Ramón López, de Miranda del Ebro (Burgos). No hay ningún arma para acabar con mujeres de piedras, así que ya puedes buscarte la vida de otra forma. Gracias a J. Ramón sé ya a qué se refería J. Luis Diez con su "libro parlante", en el número de febrero. Se trata de la peste de Agripa (que es el nombre del libro); la forma de eliminar tal peste es usando el Libro de Disolución del Mal vol. III, que podrás encontrar en el castillo de Kairn.

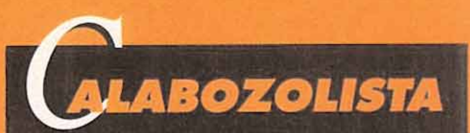
Seguimos en Burgos y con el mismo juego, ahora con Javier Güemes. Éste está tan avanzado como J. Ramón, pero es más rápido (esto es una pista para J.R.). El problema es la secuencia de actos para acabar con el perverso vampiro. Hay que usar cuatro objetos y decir un nombre. Los citados objetos son tres bastante obvios a la hora de enfrentarse a un vampiro; en cambio, el cuarto evitará los efectos hipnóticos (me parece que Alicia lo usó ya en el País de las Maravillas, aunque con otra finalidad).

Daniel Grande escribe desde Algete (Madrid) con varias preguntas sobre «Ishar II», que propongo a la congregación: ¿cómo matar al guardián de la calavera de la primera isla?, ¿para qué sirve tal objeto?, ¿qué significa el mensaje del mago del este?, ¿dónde están "las cuatro torres" en que te cita cierto informador?, ¿están para algo los habitantes de las aldeas? Estoy seguro de que Daniel os agradecerá enormemente las respuestas que tengáis, pues le gustan mucho tanto el sistema de hechizos como el de combate e incluso da sus seis puntos al juego.

Y para no perder la costumbre, hablemos un poco de «Ultima VII: The Black Gate». Saca el tema a colación Juan Mateu, de Valencia. Quiere saber cómo conseguir la cadelita que tiene la Hidra en la isla Ambrosia. Hombre, pues la cosa no es compleja: vas a Ambrosia, entras en la cueva matas a la Hidra y coges la cadelita, un fragmento por miembro del grupo. No te asustes por las tres cabezas, pues es bastante sencilla de matar. Por cierto, los seis votos de Juan van para este excelente JDR, que está deseando terminar para poder trasladarse a la isla de la Serpiente.

Vamos a interrumpir aquí la reunión, si os parece (aunque poco podéis hacer en caso contrario). Como os dije, tampoco os meséis los cabellos, ya que el tiempo pasa rápido, y antes de lo que creéis volveremos a estar juntos aquí, para hablar de nuevas aventuras («Lands of Lore», «Might and Magic»...). No lo olvidéis: el próximo mes, más.

Fehergón



Nada, no hay novedades en nuestra lista. Seguimos en compás de espera hasta que comience la recepción de votos para «Lands of Lore» y «Might and Magic», cosa que debería suceder en el mes entrante.

Mientras, se aprovecha de la situación «Ultima VII» para mantener su privilegiada posición. «Shadowlands» y «Eye of the Beholder II» se mantienen entre los cinco, ahora con ventaja para el de SSI que toma el puesto que cede el otro contrincante.

Y luego tenemos los "sube-y-baja" de este mes, que resultan ser familiares cercanos: «Ishar» e «Ishar II», ahí es nada. A este paso, va a ser lo único interesante de la lista: saber cuáles son los otros dos juegos que completan a los "abonados".

En fin, esperemos que con los dos juegos citados más arriba y «Shadowcaster» se dinamice nuestra clasificación y aparezca algo de competencia. Mientras esto sucede, sigue llevándose el galardón de JDR del mes el excelente nunca bien ponderado «Ultima VII: The Black Gate».

Votos contabilizados en Febrero-94:
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
1.- Ultima VII: The Black Gate
2.- Eye of the Beholder II
3.- Shadowlands
4.- Ishar II: Messengers of Doom
5.- Ishar

La Liga de FÚTBOL se decide en tu PC

El mejor juego de simulación, una base de datos interactiva y el seguimiento de la Liga 93/94.





Análisis de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



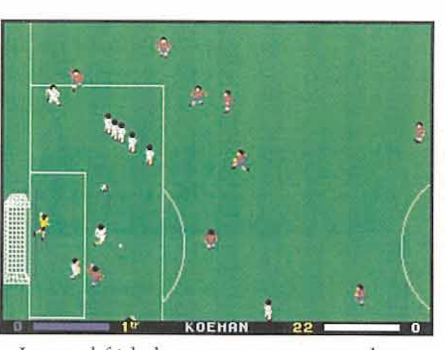
Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson.



Juega al fútbol: regates, pases, penalties, etc... enfrentándote con el PC o hasta con 19 jugadores en las 38 jornadas de la Liga.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones, y la táctica más adecuada en cada partido.

ACTUALIZACIONES PCFÚTBOL



4 disquetes con todos los datos que necesitas tener sobre de la Liga: altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos, 400 fotografías de jugadores, estudio de los goleadores y los comentarios de Michael Robinson sobre la situación de cada equipo em las jornadas 10, 19, 27 y 38.



Realiza fichajes de jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.

Solicita PCFÚTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFÚTBOL Por sólo 2.500 pts.**

❑ **PCFÚTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995 pts.**

❑ **Los 4 disquetes de Actualización Por sólo 1.995 pts.**

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

Localidad..Código postal...............................

Provincia...Teléfono(.......)...............................

Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...

Firma:

PCMANÍA

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...

Nombre del titular...

Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



Punto de mira

Otro buen CD-ROM

IRON HELIX

Existen pocos programas realizados en exclusiva para el formato del futuro -el CD-ROM- que hayan demostrado verdaderamente sus posibilidades. Títulos como «The 7th Guest», «Rebel Assault» o «Labyrinth of Time» sí han sabido explotar las capacidades de la nueva máquina. Pues bien, preparaos para contemplar otro que viene a unirse a la lista: «Iron Helix».

- **DREW PICTURES/ SPECTRUM HOLOBYTE**
- Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **Aventura**



PC

Esta es la imagen que descubrimos en el programa «Iron Helix».

Tras muchos años en el que los terrestres han tenido que sobrevivir a sus propias guerras y enfermedades, por fin parece que éstos han encontrado otros enemigos sobre los que continuar con su instinto asesino...: los thanatosianos. Por esta razón, las fábricas de todo el mundo se han puesto en marcha para realizar un virus que altera el ADN de cualquier especie, hasta la muerte. El primer cargamento del arma viaja en una nave con destino a un planeta de thanatosianos. Algo falla, y el virus se extiende por todo el aparato, matando a los tripulantes. El capitán, antes de perecer, envía un mensaje de ayuda, que es recibido por nuestra nave, que se encontraba por la zona. Según las leyes, hay que prestar ayuda a todo aquel que lo solicite....

MISIÓN PARA ANDROIDES

Pero no vamos a poder ir nosotros en persona, ya que el virus podría matarnos. Vamos a enviar androides sondas que, a pesar de no tener capacidades ofensivas, tienen un gran banco de memoria en el que pueden almacenar una extensa cantidad de datos. Manejando dichos robots sondas, tenemos que completar una serie de objetivos: encontrar tres códigos/llaves de ADN de miembros de la tripulación; lograr detener la nave consiguiendo los códigos de acceso del ordenador; destruir un robot llamado Defender que vaga por la nave, y que es el único enemigo que vamos a encontrar; e introducir los códigos adquiridos en la fase 2, en un tiempo inferior a los cinco minutos.



PC

La misión se complicará cuando nuestro androide llegue a la nave. Aquí tendremos que emplearnos a fondo.

NUESTRA OPINIÓN

Los escenarios en los que nos movemos son de muy alta calidad, merced a la alta resolución de la pantalla y al uso de unas técnicas muy buenas de digitalización de imágenes. Por esto mismo resulta realmente sorprendente que al movernos, el scroll sea tan suave y rápido. En el apartado de la dificultad, destacar que el juego incorpora tres niveles distintos, para que cada uno elija el que más se adecúe a sus características. Y todo aderezado con una adicción muy alta. Una vez instalado el programa no lo dejaréis hasta haber completado vuestra misión. Palabra.

O.S.G.

Sólo el CD-ROM podía acoger un programa de este tipo. **90**

ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	91
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	89

Viajes espaciales sin emoción

WHALE´S VOYAGE



PC

La única manera de sobrevivir, más o menos bien, en el espacio, es traficando con mercancía prohibida.



PC

El comercio espacial es tan complicado como el terrestre. Y lo peor es que nos encontraremos con peligrosos sujetos.

Hay que reconocer que en el espacio se desarrollan una buena parte de las mejores aventuras que hayamos podido ver tanto en el cine como en los programas de ordenador. Las enormes posibilidades que tiene un mundo tan amplio como el universo lo hacen ideal para todo tipo de juegos, en los que sus programadores pueden hacer uso de su imaginación para crear apasionantes epopeyas.

- **NEO SOFTWARE/ FLAIR SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura**

«Whale´s Voyage» toma como punto de partida el siglo XXIV. La ciencia ha avanzado enormemente, hasta el punto de descubrir nuevos mundos en los que habitan otros seres, de igual e incluso más inteligencia que la de los pobladores del planeta Tierra. Tras muchos roces entre ambas civilizaciones, e incluso importantes guerras, se ha creado un Gobierno Central, del que depende la Liga Cósmica, encargada de controlar el tráfico de mercancías. No hace falta decir que con esta Liga el comercio de cierto tipo de productos está prohibido, y que aquellos que logran hacer negocios con dichos objetos, se enriquecen muy deprisa. En «Whale´s Voyage» nosotros vamos a tomar el mando de un grupo de personas que están dispuestas a hacerse ricas a cualquier precio.

EL GRUPO DE MERCENARIOS

Para poder comenzar nuestra aventura, lo primero que tenemos que hacer es diseñar nuestro equipo y a cada uno de sus miembros, hasta un total de cuatro. Esto se realiza de una manera muy simple y original: elegimos el padre y la madre, de una lista de cinco posibles candidatos. A continuación, escogemos la escuela en la que va a estudiar, así como la universidad. Dependiendo de nuestras elecciones, nuestro personaje tendrá una profesión u otra, como luchador, químico, psicólogo... Dichas habilidades nos serán de utilidad a la hora de visitar otros planetas y hablar con sus habitantes.

Comenzamos en la órbita de un planeta del sistema, en el que podemos comprar, vender, equipar la nave o ir a la superficie para explorar y conseguir dinero u otros objetos. Con las primeras opciones conseguimos aumentar nuestro capital, ya que existen diferentes precios en cada lugar, con lo que la especulación será nuestra mejor arma para llegar a convertirnos en millonarios. A la hora de recorrer el planeta, con una perspectiva en tres dimensiones en primera persona, controlamos los destinos de nuestro grupo. A medida que nos movemos, un pequeño mapa se va dibujando en una parte de la pantalla. Aquí podemos ir a tiendas en las que adquirir objetos nuevos, o hablar con los personajes y ayudarles en lo que nos pidan.

NUESTRA OPINIÓN

«Whale´s Voyage» es un juego en el que se unen diferentes géneros para crear un programa distinto a lo visto hasta el momento. Por un lado, existe un componente de estrategia a la hora de comprar y vender objetos en cada uno de los planetas. Por otro, el rol está presente en la medida que generamos nuestros propios caracteres, tenemos unas zonas que recorrer más o menos extensas y nuestros protagonistas pueden mantener una conversación con algunos de los NPCs que habitan en los lugares de los que se puede extraer información para avanzar en la aventura.

Sin embargo, y a pesar de que, por lo explicado hasta el momento, pueda parecer una buena idea comprar «Whale´s Voyage», lo cierto es que tiene ciertas carencias que hacen que pierda puntos. Los gráficos son demasiado simples y repetitivos en el mismo planeta, aunque no así con respecto al resto que varían debido a sus diferentes características. El movimiento se realiza por cuadros, es decir, un paso que avanzamos, es un cuadro que recorremos. Sin embargo, en los pasillos largos con paredes a los lados, al ser los gráficos de ambos laterales iguales, no tenemos sensación de avanzar. El sonido es lo único que se salva. Compuesto por melodías muy buenas, que se adecúan a los lugares por los que nos movemos. Con semejante panorama, la adicción es algo que se pierde a la tercera o cuarta partida, momento en el que el programa pasará al baúl de los recuerdos.

O.S.G.

La idea es buena, pero la realización técnica es floja. **56**

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	55
ADICCIÓN	59
SONIDO	81
DIFICULTAD	67
ANIMACIÓN	44

Recomendados

1. **ALONE IN THE DARK 2** — *INFOGRAMES (PC)*
2. **IN EXTREMIS** — *DELPHINE SOFTWARE (PC)*
3. **SAM & MAX** — *LUCASARTS (PC)*
4. **LANDS OF LORE** — *VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS (PC)*
5. **LITIL DIVIL** — *GREMLIN (PC)*
6. **URIDIUM 2** — *GRAFTGOLD/RENEGADE (AMIGA IMPORTACIÓN)*
7. **REBEL ASSAULT** — *LUCASARTS (PC)*
8. **MIGHT & MAGIC III** — *NEW WORLD COMPUTING (PC)*
9. **MORTAL KOMBAT** — *ACCLAIM/VIRGIN(PC)*
10. **SIM CITY 2000** — *MAXIS (PC)*
11. **MICROCOSM** — *PSYGNOSIS (PC CD-ROM, AMIGA CD32)*
12. **RETURN TO ZORK** — *INFOCOM/ACTIVISION (PC, PC CD-ROM)*
13. **TFX** — *OCEAN (PC, PC CD-ROM)*
14. **DAY OF THE TENTACLE** — *LUCASARTS (PC)*
15. **F-15 STRIKE EAGLE III** — *MICROPROSE (PC, PC CD-ROM)*
16. **SHADOWCASTER** — *ORIGIN (PC)*
17. **JURASSIC PARK** — *OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)*
18. **BUBBA'N'STIX** — *CORE (AMIGA)*
19. **INNOCENT UNTIL CAUGHT** — *PSYGNOSIS (PC)*
20. **IRON HELIX** — *DREW PICTURES (PC CD-ROM)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



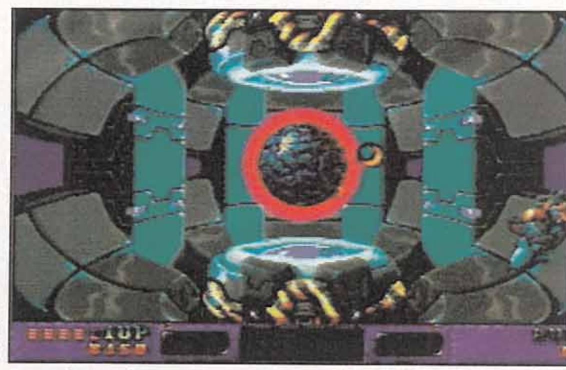
El mejor arcade espacial

URIDIUM 2

Hacía tiempo que un juego de ordenador no era tan esperado como lo ha sido «Uridium 2». Mucho ha llovido desde las primeras noticias, pero por fin la última obra de Andrew Braybook (programador entre otros de «Fire & Ice») está con nosotros.



La estructura de la nave nos hará temer lo peor, pero con práctica todo se puede resolver.



Entre fase y fase, podremos pasar por un periodo de relajación para prepararnos para el siguiente combate.

- GRAFTGOLD/RENEGADE
- Disponible: AMIGA IMPORTACIÓN
- Arcade

La primera parte de este programa causó una auténtica revolución en el campo de los videojuegos. Y cuando esto ocurre, en la gran mayoría de las ocasiones, una continuación está asegurada. Sin embargo, no recordamos ninguna otra que tardara tanto en aparecer como le ha pasado a «Uridium 2». Su proceso de realización, en el que ha trabajado de una forma increíble su programador, Andrew Braybook, ha sido largo y complicado.

UNA NAVE ESCURRIDIZA

Dentro de «Uridium 2» vamos a tomar el control de una nave de reducidas dimensiones, capaz de realizar los giros más complicados y las piruetas más asombrosas con una facilidad increíble, y que, debido a su forma, se llama Manta, ya que recuerda al animal marino. Nuestra misión es bien sencilla: destruir seis flotas de naves alienígenas, de un tamaño increíble y dotadas de una gran cantidad de armamento, y de otras aeronaves más pequeñas dispuestas a acabar con nosotros si no hacemos algo para remediarlo. No parece tarea excesivamente difícil, ¿verdad? Sin embargo, no os dejéis engañar por las apariencias y esperar a probar el juego. Las primeras no tienen excesivas complicaciones, pero a partir de la cuarta, preparaos.

El juego se desarrolla en una perspectiva aérea, en la que hay scroll tanto horizontal como vertical, con lo que os podéis hacer una idea de las dimensiones de cada nave. Como armamento contamos con un cañón que es capaz de disparar dos proyectiles simultáneos. Éste puede ser ampliado recogiendo ciertos items que aparecen al destruir a una oleada entera de enemigos. En cuanto a las maniobras de la Manta, podemos movernos en cualquier dirección, acelerar y frenar, hacer giros de 180 grados en un instante, e incluso volar inclinados noventa grados. ¡Así nos gusta, que sea variado!

NUESTRA OPINIÓN

Nos encontramos sin ningún género de dudas ante un excelente programa para Amiga. Entre sus mejoras destaca el hecho de que existen cinco posibles opciones para jugar con él. Están las típicas de uno o dos jugadores alternos, y las nuevas de dos jugadores simultáneos, así como uno o dos personas por separado, pero con la ayuda de otra nave que sigue nuestros movimientos y que por lo tanto nos proporciona una potencia extra de fuego. Los gráficos son excelentes, de una calidad técnica impecable y una variedad en las diferentes naves extraterrestres digna de mención. Además, el propio juego incorpora una opción para aprovechar el chip AA de los modelos Amiga 1200 y 4000, con el que se consigue un mayor colorido y una animación mucho más fluida. Sin embargo, tiene una pequeña pega en cuanto a que siempre es igual cuando aterrizamos nuestra Manta en la nave rival y pasamos a una escena de combate en el reactor. Aparte de esto, todo es maravilloso. Las melodías son muy buenas, de una calidad magnífica y con mucha, muchísima marcha, así como las voces digitalizadas que nos indican cuando debemos aterrizar, al igual que al informarnos de las naves que nos quedan y otros mensajes de parecidas características. Y la animación es suave en todo momento, algo que se nota a la hora de "scrollear" en ambos sentidos, tanto horizontal como vertical. Los movimientos de nuestra nave son sencillos de controlar, aunque, debido a todo lo que puede hacer, un poco liosos al principio. Y el nivel de adicción es algo que se dispara sin que nos demos cuenta. Cada vez que nos ponemos a jugar con «Uridium 2», nos pasamos las horas muertas delante del monitor, intentando llegar cada vez más lejos. Por lo menos, tanto como Andrew Braybook ha llegado con la creación de este fantástico programa.

O.S.G.

Un clásico del que ya esperamos su tercera parte. **92**

ORIGINALIDAD	64
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	93

Con cuatro basta

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Titus ha lanzado la continuación de su saga de carreras de coches con otra denominación diferente a la que tenían los programas anteriores. La lujosa marca Lamborghini y su espectacular modelo Diablo son los protagonistas de este juego.



PC

La versión de dos jugadores es una de las mayores ventajas de este juego.



PC

La velocidad que podemos adquirir con nuestro bólido es "de vértigo".

■ **TITUS**
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráfica: **VGA**
■ **ARCADE**

La idea básica del programa es competir en una serie de carreras a lo largo de los EE.UU., manejando un potente deportivo. En cada una de ellas se realizan apuestas sobre el ganador; si vencemos lograremos más dinero y podremos mejorar algunas de las caracteríticas de nuestro coche, si perdemos...,¿alguien busca un "Diablo" de segunda mano?

REPETICIÓN DE LA JUGADA

Vuelve Titus a vendernos la misma moto, en este caso coche, una vez más. En su defensa hay que decir que «Lamborghini American Challenge» es un programa que no requiere grandes despliegues técnicos para funcionar. También que en el mismo se puede participar simultáneamente con un compañero en cualquiera de las carreras disponibles, y a tal efecto la pantalla se dividirá horizontalmente en dos partes.

EL PUNTO DE VISTA TÉCNICO

«Lamborghini American Challenge» es un programa de aspecto anticuado. No tiene presentación alguna y sus gráficos son simples. Es cierto que hay una relativa variedad de escenarios, bosque, autopista, desierto..., pero la cosa se queda ahí.

Pero no todo son pegas en este juego. La verdad es que, si no esperamos encontrar una maravilla de la técnica, «Lamborghini» puede resultar bastante divertido. Correr entre dos es emocionante y puede convertirse en un interesante desafío. Otra de las ventajas que nos parece muy importante es que funcione incluso en los ordenadores menos potentes. ¿Por qué no tienen derecho los que todavía tienen un 286 a jugar con su PC? Titus parece haber entendido el mensaje de que no todo el mundo puede cambiar de máquina cada seis meses. Y eso nos parece importante.

El resultado final se hace evidente. «Lamborghini American Challenge» es un juego entretenido pero ni mucho menos espectacular. Un poco antiguo, pero todavía válido. Claro que esperamos que Titus no esté pensando ya en «Crazy Cars V» si no es capaz de superar este lanzamiento. Cuatro puede resultar aceptable, sobre todo gracias a la opción dos jugadores. Cinco sería demasiado.

J.G.V.

Podemos jugar por parejas incluso en los PCs más básicos. **65**

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	50
ADICCIÓN	70
SONIDO	60
DIFICULTAD	45
ANIMACIÓN	65

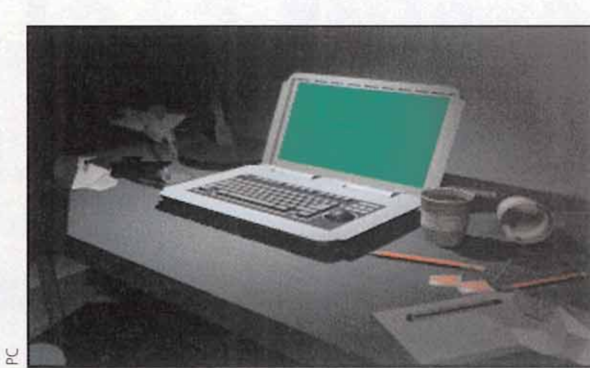
Mayor calidad

TFX CD



PC

Colombia es uno de nuestros objetivos. Nuestro fin, resolver de una vez por todas el problema de las drogas.



PC

Pero antes de preparar el ataque tenemos que estudiar la situación y ver los pros y los contras.

No ha pasado demasiado tiempo desde que «T.F.X.» hiciera su aparición. Ocean y D.I.D., lograron con este programa crear uno de los mejores juegos de los últimos meses, uniendo en un solo producto la adicción del arcade de combate y las características completas, y complejas, que identifican a un simulador. Ahora, Ocean ha dado nueva forma a su genial «T.F.X.» con el único elemento que les quedaba por mejorar: el soporte. El CD-ROM es el protagonista con un juego cuya calidad ya nadie se plantea.

■ **OCEAN**
■ Disponible: **PC, PC CD ROM**
■ T. Gráfica: **VGA**
■ **Simulador**

Si nos ponemos a comparar «T.F.X.» en sus dos versiones disponibles, PC y CD-ROM –comparación inevitable, por otra parte–, a primera vista parece no haber sufrido excesivas modificaciones. La verdad sea dicha, parece que no ha experimentado ninguna modificación importante. Pero los cambios ya empiezan a aparecer desde el mismo momento de instalar y cargar el juego.

¿CD-ROM VERSUS HD?

Hablamos de instalación, y no lo hacemos por capricho. «T.F.X.», como la mayoría de los juegos y programas en CD-ROM, precisa del disco duro para guardar ciertos parámetros de configuración, arranque, etc., que, sin embargo, no representan ningún problema importante, ya que apenas ocupan espacio. Sin embargo, «T.F.X.» tiene muy en cuenta el hardware disponible para conseguir un máximo aprovechamiento del mismo. Por eso, si no disponemos de un lector de doble velocidad, se nos aconseja que copiemos ciertos ficheros en el disco duro –que vienen a ocupar unos trece megas– para evitar la espera al cargar ciertas fases del juego. Algo que, en realidad, tampoco es que sea demasiado importante, aunque pueda llegar a resultar ciertamente molesto.

Una vez superado este punto –enojoso o no, según gustos– tan sólo queda configurar el juego y entrar en él. La primera sorpresa agradable es que, como en la versión de floppy, «T.F.X.» en CD-ROM está, también, en castellano. La pena es que mucho nos tememos que los señores de Ocean no hayan depurado este punto todo lo que sería deseable, ya que de vez en cuando se nos cuelan mensajes en inglés, sin venir a cuento (tirón de orejas para los responsables).

PROTAGONISTAS: SONIDO E IMAGEN

Una vez metidos en harina, o sea, en pleno juego, es posible observar animaciones que antes no existían, o que se han aumentado en calidad y cantidad. Para el juego en sí es posible que esto no influye demasiado, pensaréis. Si bien es totalmente cierto, no deja de ser un punto a favor el que no se hayan limitado a cambiar el formato y punto. Pero cuando toda duda a este respecto quedará despejada será en el preciso instante en que escuchéis la banda sonora. Porque no se puede hablar de música, o sonido, así, en general. «T.F.X.» en CD posee, si no una banda sonora como la de una película, sí algo que se le parece mucho. Bien realizada y mejor orquestada. Y recordemos que no es la primera vez, ya que, por ejemplo, ocurría lo mismo con «Jurassic Park» en CD.

NUESTRA OPINIÓN

Si «T.F.X.» ya era bueno, en esta su nueva versión es aún mejor. Pasando por alto ciertos pequeñoos detalles, de lo que no cabe duda es que estamos ante uno de los mejores simuladores del mercado, en formato compacto.

En cuanto al apartado técnico, pues ¿qué se puede contar? Las mejoras introducidas, hablando del juego propiamente dicho, se dejan notar sobre todo en lo referente a movimientos –suaves y precisos–, y a los ya mencionados aspectos de sonido y animaciones.

Y, de regalo, Ocean nos hace partícipes de sus últimos productos con una espectacular demo de «Inferno», un juego del que ya os hemos ofrecido alguna noticia y que llegará en breve a nuestro país. Promete ser la bomba.

F.D.L.

Un CD de colección para uno de los mejores simuladores. **93**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	94
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	90

Superación en el aire

F-15 STRIKE EAGLE III

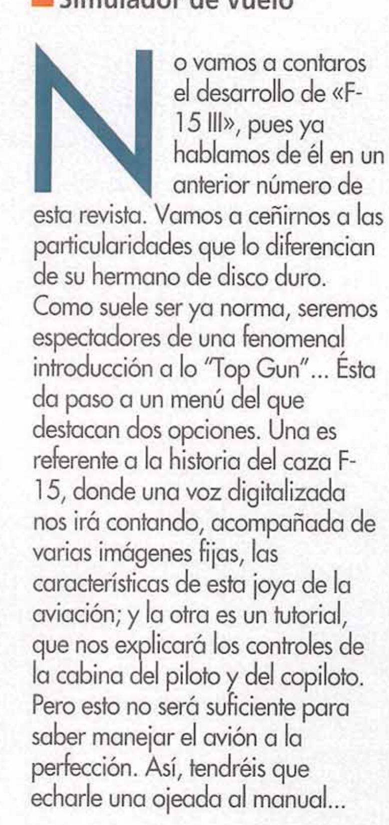
El gran simulador de vuelo, basado en el más perfecto caza de combate que existe, no podía faltar para lo que será, si no lo es ya, el mejor formato de videojuegos del mundo: el CD-ROM.

- MICROPROSE
- Disponible: **PC, CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Simulador de vuelo**



PC

Gracias al formato CD-ROM podremos ver evolucionar a nuestro F-15 de una forma total.



No vamos a contaros el desarrollo de «F-15 III», pues ya hablamos de él en un anterior número de esta revista. Vamos a ceñirnos a las particularidades que lo diferencian de su hermano de disco duro. Como suele ser ya norma, seremos espectadores de una fenomenal introducción a lo "Top Gun"... Ésta da paso a un menú del que destacan dos opciones. Una es referente a la historia del caza F-15, donde una voz digitalizada nos irá contando, acompañada de varias imágenes fijas, las características de esta joya de la aviación; y la otra es un tutorial, que nos explicará los controles de la cabina del piloto y del copiloto. Pero esto no será suficiente para saber manejar el avión a la perfección. Así, tendréis que echarle una ojeada al manual...

NUESTRA OPINIÓN

«F-15 Strike Eagle III» es uno de los simuladores más reales y que mejor transmiten la sensación de volar en un caza, de todos los que existen. El desarrollo de la acción no se entorpece en absoluto, ya que el acceso al CD, para cargar los datos y las misiones, es mínimo. Si buscáis un simulador de altura, «F-15 III» es el indicado para que vuestro nuevo periférico y vosotros empecéis a alucinar.

E.R.F.

92 — Un simulador excepcional para un formato excepcional.

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

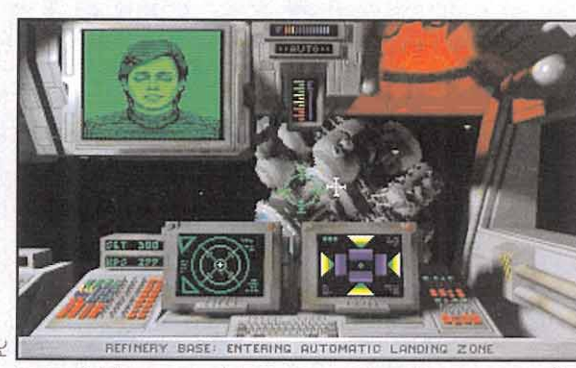
Más misiones para «Privateer»

RIGHTEOUS FIRE



PC

Muchas son las nuevas misiones que Origin ha incluido en este disco de datos.



PC

Todo el sistema espacial espera nuestros ataques, pero sólo nosotros sabemos cuándo los lanzaremos.

Los programadores de Origin saben que un buen juego nunca muere, es decir, siempre está en la mente y en los ordenadores de los usuarios. Sin embargo hacen lo imposible por mejorarlos por medio de discos complementarios o de misiones. En esta ocasión le ha tocado el turno a «Privateer».

- ORIGIN
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Simulador espacial**

Lo primero que tenemos que decir es que «Righteous Fire» es un programa que se compone exclusivamente de discos de datos o de misiones. No cuenta con decorados diferentes o nuevas naves contra las que luchar; simplemente se trata de más misiones... Eso sí, éstas son bastante más difíciles que en el original, los enemigos son mucho más duros de derribar, y tienen un comportamiento en vuelo mucho más diestro.

En esta ocasión, el juego comienza en el Cuadrante Potter, uno de los lugares más peligrosos y concurridos de todo el sistema espacial bajo el dominio del Imperio. Nos encontramos justamente donde se quedó «Privateer» pero, como ya han sido muchos los viajes estelares de transporte que hemos realizado, esta vez contamos con diez mil maravillosos créditos. Éstos nos vienen muy bien para equipar de una manera más que aceptable a nuestra nave, es decir la mítica Tarsus. De esta forma podremos aventurarnos en el espacio bien "cargados" para hacer frente a los piratas y mercenarios que nos encontraremos, a lo largo y ancho del espacio mercantil...

NUESTRA OPINIÓN

Es una lástima que los programadores de Origin no hayan aprovechado este «Righteous Fire» para haber mejorado «Privateer» en aspectos gráficos y sonoros. Se hubiera convertido en un juego fantástico. Pero tampoco nos podemos quejar porque las misiones que nos ofrece este programa son muchas y complicadas, con lo que nuestro control de Tarsus, si es que superamos todas las pruebas, será total.

E.R.F.

90 — Aunque no aporta nada nuevo, es muy recomendable.

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	85

Todo por la tripa

FATMAN
THE CAPED CONSUMER

Cada vez que se asoma a la pantalla de nuestro PC un excelente arcade de plataformas, sabemos que nos esperan horas de diversión.

- BLACK LEGEND
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade de Plataformas**

Es por esto que juegos como «Fatman. The Caped Consumer» nos alegran la existencia. La primera curiosidad que nos llama la atención al examinar este «Fatman. The Caped Consumer» es que ha sido desarrollado en un lugar tan lejano como Hungría. Es, desde luego, la única vez que tenemos en nuestras manos un programa procedente de ese país. Nosotros, en nuestra ignorancia creíamos que en los países que pertenecían al antiguo "telón de acero" no existían ordenadores. Bueno, alguno sí,



PC

Aquí está nuestro héroe glotón. Por comerse un bocata, es capaz de derrotar a cualquier enemigo.

pero pocos destinados al ocio. Nos equivocamos. Desde aquí pedimos disculpas a nuestros lectores húngaros. Alguno habrá.

CON LA BARRIGA POR BANDERA

«Fatman» nos cuenta la historia de un "tragón" que inventa una máquina duplicadora de alimentos. La multinacional de turno intenta arrebatársela y para lograrlo rapta a su novia. Nuestro héroe deberá convertirse en "super" para rescatarla. A partir de ahora su nombre de guerra será "Fatman. El consumidor enmascarado".

Controlaremos a Fatman a lo largo de bastantes niveles repletos de enemigos, y sólo podremos defendernos con unas pocas superhabilidades: el eructo –y perdón por la palabreja–, el lanzamiento de zanahoria, la seta explosiva y el barrigazo.

PLATAFORMAS A TUTIPLÉN

El juego consiste en tener habilidad para saltar de un lugar a otro y destreza en eliminar a los "malos" antes de que ellos hagan lo propio. Suficiente para crear adicción. Y lo hace sin piedad.

Gracias, sobre todo, a una dificultad medida a la perfección. Además cuenta con un buen scroll, buena música, buenos efectos. «Fatman. The Caped Consumer» no será el programa del año pero es un buen juego.

J.G.V.

75 — Un interesante arcade rebosante de adicción.

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
DIFICULTAD	50
ANIMACIÓN	65



SUPER SCRYLIS

- TOPO SOFT/GOLDY GAMES
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- HABILIDAD

¿Qué fue primero, el cubo de Rubik o el «Tetris»? ¿Preferís los rompecabezas "manuales" o bien os inclináis por aquellos disponibles en formato de juego de ordenador? Tranquilos, es una pregunta con trampa. Todos los puzzles, al fin y al cabo, tienen el mismo objetivo: tenernos entretenidos el mayor tiempo posible y procurar que no pensemos en otra cosa. La mayoría lo han conseguido, al menos hablando a título personal. Y, tal y como se ha demostrado más de mil veces, de las ideas más simples surgen los mejores productos, Topo Soft y Goldy Games se han unido para tenernos pegados a la pantalla hasta que nuestras neuronas digan ¡basta! Se han unido para ofrecernos «Super Scrylis».

A primera vista parece que «Super Scrylis» no es nada del otro mundo. Una concepción increíblemente simple y un sistema de juego más sencillo aún. No es el «Tetris», pero poco le falta. La sola explicación de que nuestra tarea sea colocar en una posición determinada en el espacio varias figuras geométricas, puede bastar para hacernos una ligera idea de por donde van los tiros. Pero ya lo hemos dicho, de las ideas más elementales es de donde salen los mejores resultados. Y, como más adelante observaremos, «Super Scrylis» puede no ser complejo, sin embargo, eso no quiere decir que sea un juego facilón. Ni mucho menos.

PC

«Super Scrylis» es un interesante juego de inteligencia cuya principal virtud es la de resultar tremendamente adictivo.



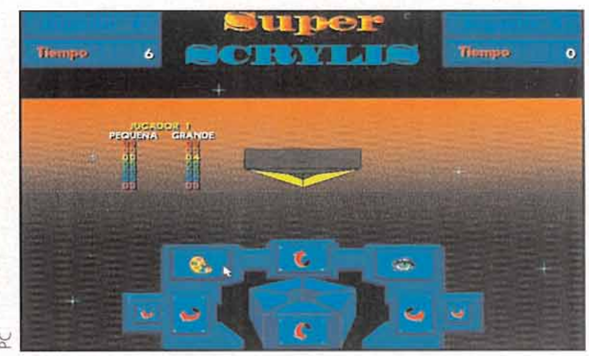
PC

Una cualidad que necesitaréis para poder avanzar en el programa sin problemas será una buena percepción espacial.



PC

La idea de «Super Scrylis» es rotar unas figuras geométricas en el espacio para conseguir que sus caras coincidan.



PC

El juego es relativamente sencillo hasta que se llega a la quinta o sexta fase. A partir de ahí viene lo bueno.

LA NUEVA ERA DE LOS PUZZLES

Ya hemos mencionado que nuestra tarea en «Super Scrylis» es manejar en el espacio unas figuras geométricas. Pero, ¿con qué fin, exactamente? Bien, nada más empezar a jugar, observamos que el cuerpo en cuestión aparece en pantalla, viéndose una réplica del mismo, pero de menor tamaño, justo encima. En la parte inferior del monitor se aprecian una serie de iconos que, junto al control con ratón –que os recomendamos–, constituyen el interfaz de usuario. Fijándonos un poco más vemos que tenemos la posibilidad de girar las figuras de diferentes maneras, con el fin de que ciertas caras, coloreadas, coincidan. Y esto es todo. Ni más, ni menos. Tan sólo hacer coincidir en orden y color determinadas facetas. Pero eso de "tan sólo" puede resultar más que discutible.

SUEÑOS GEOMÉTRICOS

«Super Scrylis» posee dos modos de juego: clásico y moderno. El primero consiste en lo que acabamos de relatar. Sin embargo, en la modalidad de juego moderno, únicamente aparece en pantalla un cuerpo que tiene coloreadas varias caras con un mismo color, pero desordenadas. Nuestro objetivo aquí es conseguir agrupar estas caras en una sola sección de la figura. Por supuesto, en ambos modos, a medida que vayamos superando los diferentes niveles aumentarán los colores y el número de facetas de las figuras, y el tiempo disminuirá. Además, mientras que durante los primeros momentos los problemas brillarán por su ausencia, tras cinco o seis fases empezaremos a tirarnos de los pelos al ver cómo nuestros reflejos nos traicionan, y nuestros nervios nos impiden pensar con claridad. «Super Scrylis» no es fácil, pero es ahí donde radica su fuerza y su capacidad de enganche. La dificultad aumenta progresivamente con lo que la jugabilidad sube muchos enteros.

PERSPECTIVA ESPACIAL

Antes de continuar es importante hacer una advertencia: si, por suerte o por desgracia, vuestra perspectiva espacial no es lo que se dice, al menos, aceptable... hombre, tampoco es que no podáis jugar con «Super Scrylis» pero, la verdad, ponerse ante algo que resulta divertido para no dar pie con bola, tampoco es demasiado recomendable. Y es que la teórica simplicidad del programa, en la práctica puede llegar a desesperarnos. Por otra parte, aspectos como el gráfico –alta resolución– facilitan bastante el asunto. El sonido tampoco está descuidado, aunque tienda a resultar un poco machacón. En definitiva, el mejor modo de comprobar que «Super Scrylis» es un buen programa es jugando con él. No hay mejor sistema, ni tampoco más entretenido.

F.D.L.



84

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	90
SONIDO	65
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	70



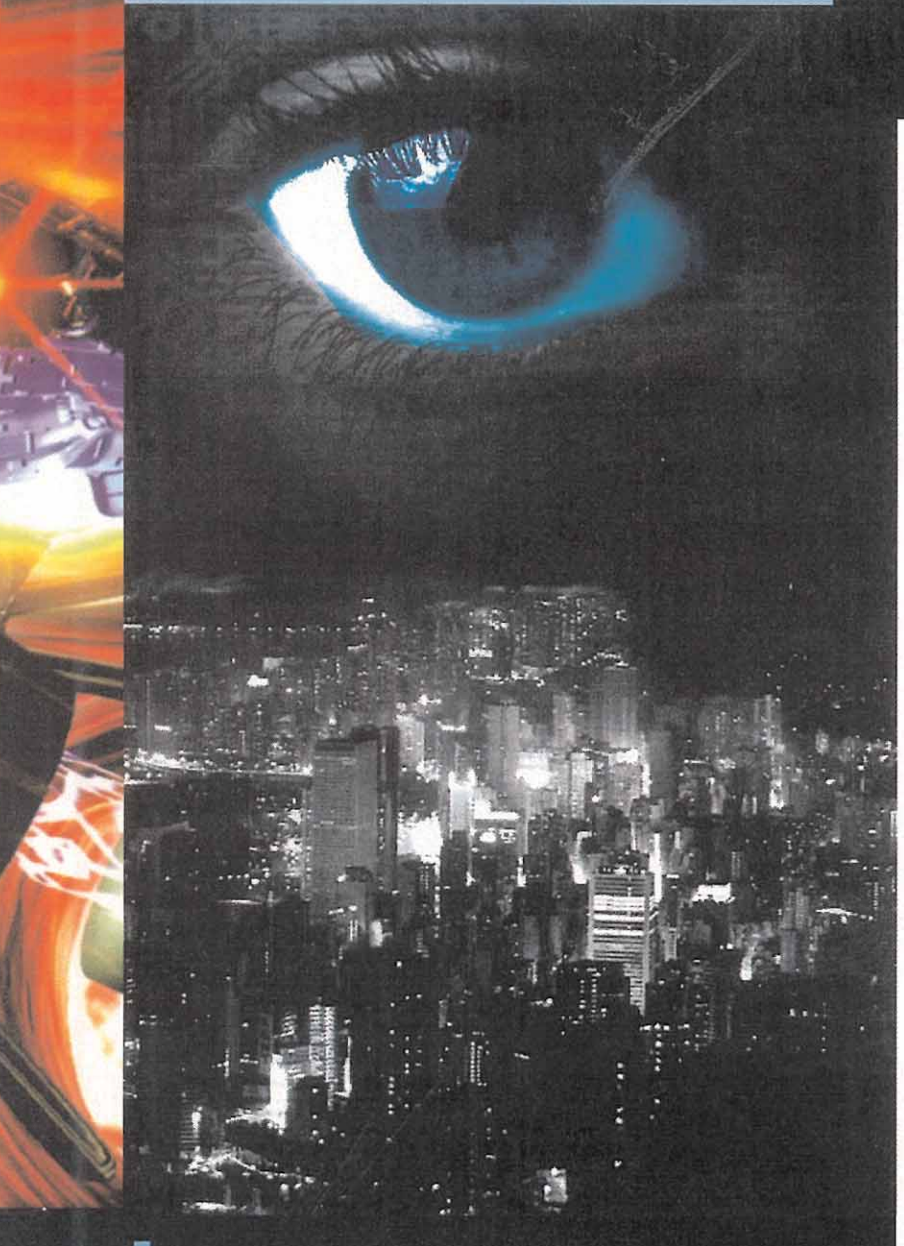
Si hubiera que designar un juego como el rey de la adicción, estamos seguros de que «Tetris» tendría que compartir su trono.



El sonido tiende a ser reiterativo, y quizá algo más de variedad en los fondos no habría venido nada mal a este «Super Scrylis».

EL MODO VERSUS

Está claro que siempre es mejor hacerlo todo acompañado que en soledad. Y los juegos de ordenador no son una excepción, claro. Por eso, la mejor opción que, a nuestro entender, tiene «Super Scrylis» es la de dos jugadores. En el modo versus, «Super Scrylis» ofrece el doble de adicción, al obligar a los contrincantes a realizar sus movimientos en un número finito, por turnos. Por tanto, la atención a prestar y la reflexión deben también cuidarse más. El tiempo, pese a no perder su importancia, pasa a un plano secundario. O, al menos, eso es lo que nos gusta pensar mientras nos quedamos bloqueados viendo como nuestro adversario es capaz de, en un pispas, resolver el puzzle mientras nosotros nos devanamos los sesos inútilmente. Bueno, todo se reduce a una cuestión de práctica hasta que estemos bien preparados.



La Culminación de un Proyecto

Por fin el ambicioso proyecto de Psygnosis ha visto la luz. Los que en un tiempo fueron considerados como especialistas en el Amiga, quieren ahora ser reconsiderados también los número uno del CD-ROM. Y desde luego si sus próximos lanzamientos mantienen el nivel que posee «Microcosm», no dudamos que vayan a tardar mucho en volver a ser los líderes en software de entretenimiento para este formato.

MICRO

- PSYGNOSIS
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Arcade

El secreto que Psygnosis tenía guardado tan celosamente ha sido desvelado y, desde luego, después de ver los resultados, no nos extraña nada que lo mantuvieran oculto de una manera tan confidencial. «Microcosm» es un espectacular juego, con un extraordinario derroche de medios tanto técnicos como humanos; un auténtico arcade de los de siempre, donde han dejado de lado la fastidiosa interactividad que suele ser protagonista en la mayoría de los CD-ROMs. Aunque también cuenta con escenas interactivas animadas entre fase y fase, éstas se han reducido al mínimo.

«Microcosm» es un programa que hará las delicias tanto de los aficionados a los videojuegos, como de los amantes del cine de Ciencia-Ficción. Decimos esto porque, aparte del fenomenal trabajo realizado en lo que a gráficos se refiere –elaborados integramente en 3-D y con unos movimientos perfectos–, el juego cuenta con una introducción digna de contemplar de principio a fin. Se trata de un cortometraje de unos siete minutos de duración, donde se nos relata cuál va a ser nuestra misión y el modo de llevarla a cabo con éxito.



PC CD-ROM

Esta es la vista frontal que tenemos desde la nave que navega por el cuerpo del magnate enfermo. Ahora nos encontramos dentro de una vena principal.



PC CD-ROM

Y esta es una visión exterior de la nave. Como podéis ver es aerodinámica y funcional, perfecta para moverse por medios hostiles.

UN VIAJE ALUCINANTE

Seguramente que la mayoría habréis visto, o por lo menos oído hablar, de aquella magnífica película, basada en la novela de Isaac Asimov, titulada «Viaje Alucinante». Dicho filme nos trasladaba a un curioso y fascinante viaje a través del interior de un cuerpo humano, gracias a la increíble miniaturización de una nave y de su tripulación, para curarlo de una terrible enfermedad. Pues bien, algo muy parecido es lo que nos va a suceder en «Microcosm».

La novela de Issac Asimov inspiró la película de Richard Fleischer, «Viaje Alucinante», y esta, a su vez, ha influido en el programa de Psygnosis.

Un poderoso magnate llamado Tiron Korsby se encuentra en un estado caótico. Su empresa rival, la corporación Axiom, se las ha ingeniado para inyectarle en su sangre una sonda microscópica. Dicha sonda avanza rápidamente hacia el cerebro, su destino final, para poseer la mente del magnate. La única solución que existe para evitar esto es miniaturizar una pequeña cápsula espacial e introducirla dentro del cuerpo de Tiron. Hecho esto, tendremos que localizar la sonda y destruirla, pero también deberemos acabar con todos los extraños cuerpos que esa ha generado a lo largo del cuerpo del desdichado magnate.

ANTE TODO UN ARCADE

De esta manera nos introducimos en este alucinante arcade de

UN VIAJE AL

¡Cómo no!, siendo como es Amiga CD32 una máquina basada en la arquitectura de AMIGA 500, en Psygnosis no podían dejar de lado una versión de su superproyecto para este hardware que tanto dominan. «Microcosm» es el primer videojuego que explota al máximo los famosos 32 bits que se encuentran bajo la carcasa del CD32. Es más, incluso en algunos aspectos resulta mucho mejor que la versión de PC.

La escena de introducción es algo más corta, pero igual de interesante. Las principales diferencias se encuentran en la pantalla de juego. La ventana donde se desarrolla la acción es más grande, y, además, disponemos en la parte inferior de la misma de un pequeño scanner, donde se nos indica por dónde van a salir los diferentes enemigos. Estos están mucho mejor detallados. Los escenarios son

DIVULGACIÓN

¿PERSONAL COMPUTER O PERSONAL CUELGUE?

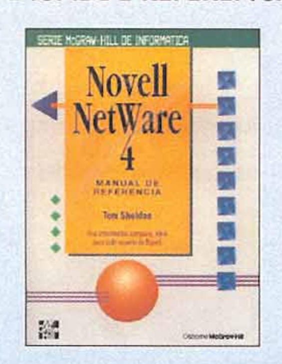
111 Págs. 750 Ptas.

La informática suele rodearse de un halo de misterio e iniciación cuyos secretos sólo se revelan a una serie de escogidos e iluminados, y no hay nada más lejos de la verdad. Por eso, el autor advierte desde el mismo comienzo que no hay nada mejor que considerarlo todo como una gran broma, reírse de todo este mundillo y tomarse las cosas con una sana alegría, pese a los quebraderos de cabeza con que el usuario se pueda encontrar al plantarse delante de un monitor y un teclado. La única intención de «¿Personal Computer o Personal Cuelgue?», perteneciente a la colección "La Basca del Papagayo", es hacer pasar un rato divertido al lector, y lo consigue plenamente.

Martín Echenique ****
Ediciones Temas de Hoy Nivel «I»

REDES Y COMUNICACIONES

NOVELL NETWARE 4. MANUAL DE REFERENCIA



815 Págs. 5.300 Ptas.

El, en apariencia, complejo mundo de las redes, en general, y de las Novell NetWare, en particular, se convierte en una tarea mucho más asequible de lo que se pueda imaginar, para todos los usuarios, gracias a este manual de referencia. Quizá, los no iniciados lleguen a sentir cierto "temor" ante la enorme cantidad de información que este voluminoso ejemplar contiene en su interior. Sin embargo, prácticamente todos los secretos del uso, configuración y gestión de una red NetWare están explicados de forma bastante sencilla y clara. A través de sus cinco partes, el libro lleva al lector, de forma progresiva y metódica, al conocimiento de todos los entresijos de una red.

Tom Sheldon ***
McGraw-Hill Nivel «I»

PERIFÉRICOS

EL LIBRO DE LA SOUND BLASTER



515 Págs. 4.950 Ptas.

Casi todos los usuarios de PC y compatibles, poseedores de una tarjeta de sonido Sound Blaster, conocen lo gratificante que resulta disfrutar de un juego exprimiendo al máximo sus posibilidades sonoras. Sin embargo, también es cierto que gran parte de estos usuarios utilizan su tarjeta para este único fin. «El Libro de la Sound Blaster» ayuda a sacar el mayor rendimiento posible a todos los modelos de este periférico , abriendo los ojos del usuario a una serie de aplicaciones que para muchos pueden llegar a resultar totalmente insospechadas, como el manejo de Windows mediante la voz, por ejemplo. El texto hace un exhaustivo repaso a todos los programas que acompañan a la placa, así como a los conceptos íntimamente relacionados con ella (MIDI, hardware, mezcladores, etc.) y la música y el sonido en general. Sin duda, un excelente manual para el usuario.

José Luis Orós Cabello ****
Ra-Ma Nivel «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

NO TENGAS MIEDO A... WINDOWS 3.1



349 Págs. 1.995 Ptas.

El entorno Windows es cada vez más popular y cuenta con mayor número de usuarios. Sin embargo, no en pocas ocasiones, surgen las complicaciones cuando es necesario realizar alguna operación que se aleje ligeramente de lo que podemos considerar como el uso "habitual" de Windows. Extender las capacidades del sistema, personalizar el escritorio, configurar adecuadamente el entorno, organizar archivos y programas, etc. con este volumen ya no será un misterio para los usuarios noveles. Estructurado y desarrollado para un lector tipo que acabe de acceder a Windows 3.1, es igualmente útil para aquellos que ya estén acostumbrados a trabajar en el entorno de Microsoft. Claridad en las exposiciones y un enorme sentido del humor en todos sus capítulos, hacen de «No tengas miedo a Windows 3.1» una magnífica guía.

Danny Goodman ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

.PESIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

tecnomanías

Una cámara para Macintosh y PC

Apple ha anunciado el lanzamiento de la QuickTake 100, una cámara digital de color que permite pasar las fotografías directamente al ordenador. Captura hasta 32 imágenes en resoluciones de 320x200 pixels u 8 en 640x480, almacenándolas en una memoria incorporada. Para pasarlas al PC o al MAC no es necesaria más que la simple conexión de la cámara al puerto serie y la ejecución del software que se incluye con la QuickTake 100. El precio de este revolucionario artilugio rondará las 125.000 pesetas y estará disponible a primeros de mayo en versión Apple Macintosh y a mediados de junio en versión PC Windows.

Para más información Apple (91) 663 17 80.

Nuevo modelo de Action Replay



Datel Electronics, compañía británica, se ha hecho mundialmente famosa con su Action Replay. El aparato en cuestión sirve para encontrar ventajas en los juegos o capturar imágenes. Action Replay está disponible para todo tipo de consolas, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy..., y para los ordenadores Amiga de Commodore. La novedad consiste en que a partir de ya es posible encontrar en las tiendas, distribuido por Proein s.a., un nuevo modelo de Action Replay: el de PC.

Consiste en una tarjeta que se inserta en un slot libre del ordenador y a la cual está conectado un pulsador. Apretar el botón del mismo hace aparecer un menú en pantalla en el que se pueden escoger opciones tales como pasar el programa que se esté ejecutando en ese momento a disco –útil para los juegos que no permiten salvar la partida–, o grabar la pantalla que tenemos en el monitor con un fichero de imagen PCX. Además, tenemos la posibilidad de trastear en el código para encontrar vidas infinitas. Y como opción especial Action Replay incorpora un modo "trainer" que es capaz de hallar la tan deseada inmunidad a los enemigos.

Para más información podéis llamar a Proein S.A. al teléfono (91) 5 76 22 08.

Miromovie, vídeo y audio digitales

Miro es una compañía alemana que se presenta ahora en nuestro país, pero que lleva ya cierto tiempo trabajando en Alemania, su lugar de origen. En un principio, los ingenieros de Miro comenzaron diseñando monitores y tarjetas SVGA. Pero, los tiempos cambian y el producto estrella de Miro para este año es una placa denominada Miromovie. Ésta permite entrada y salida de vídeo. Vamos, que es posible capturar las imágenes filmadas de las vacaciones, editarlas con el potente software que incorpora la tarjeta y enviarlas a un reproductor VHS. Miromovie admite hasta 32.768 colores en resolución de 800x600, no necesita instalación –olvidaros de interrupciones y conflictos con otras placas– y permite trabajar tanto en PAL como en NTSC o en SECAM. Para más información podéis llamar a Miro al teléfono (943) 46 60 47.



Microsoft Sound System 2.0

Microsoft ha mejorado su tarjeta de audio Sound System y ofrece ahora, en su versión 2, total compatibilidad Sound Blaster bajo el entorno Windows. El software que acompaña a la placa también ha recibido la atención del equipo de desarrollo de la compañía americana y ha mejorado el sistema de reconocimiento de voz Voice Pilot. Este producto permite que en solamente tres minutos el computador reconozca la voz del usuario, añadiendo una nueva dimensión al manejo del ordenador personal. Sound System 2.0 incluye drivers para todos los modelos de tarjetas de Creative Labs y Media Vision.

Sony: dos elementos en uno

El Combo V-1410 es un nuevo modelo de televisor de la multinacional japonesa Sony que une en una televisión trinitrón de 14 pulgadas un vídeo capaz de reproducir cintas en sistema europeo PAL y en sistema americano NTSC. Éste incorpora además tecnología Trilogic OPC para optimizar la calidad de imagen y alargar la vida de los cabezales. El Combo V-1410 tiene un peso de quince kilos y medio y se fabricará en nuestro país.

Además, se ha presentado la nueva gama de MiniDisc de Sony. Entre los modelos destaca uno cuyo peso es de sólo algo más de 200 gramos. Un reproductor portátil con el tamaño de un paquete de cigarrillos y que permite escuchar hasta 70 minutos de sonido digital. Para más información llamar al teléfono (93) 4 02 64 00.

Nueva compañía en el mercado de audio de PC

Alpha Systems Lab (ASL) es una empresa californiana que ofrece una tarjeta de audio denominada Cyber Audio/SRS que incluye un sistema, SRS (Sound Retrieval System), que permite con dos altavoces convencionales escuchar sonido surround en 3D. Asimismo, esta placa viene acompañada de un software de reconocimiento de voz que alcanza hasta 125 órdenes. ASL también fabrica otros periféricos como placas madres adaptables a cualquier tamaño de caja o tarjetas de vídeo capaces de comprimir y descomprimir imágenes en movimiento usando tecnología MPEG. Para más información podéis llamar al teléfono de California 07 1 714 252 08 87.



Ellas son así

MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- TSUNAMI
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura**

Nuestra novia nos ha abandonado. Esta es la premisa inicial de «Man Enough»... Pero un "compasivo" amigo nos recomienda una agencia de "relaciones personales". Sin perder un minuto, nos dirigimos hacia allí, donde nos sorprenden los acontecimientos, es decir, nos enamoramos de Jeri, la secretaria de la agencia. Nuestro primer objetivo consistirá en convencerla para que acceda a darnos una cita, pero antes Jeri quiere comprobar cómo nos desenvolvemos con las mujeres. Para ello tendremos que sobrevivir a una cita con cinco chicas de la agencia y de este modo demostrarla que somos "man enough" –lo suficientemente hombres–.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque lo hemos catalogado como una aventura a secas, «Man Enough» es, como reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juego es bastante buena, sobre todo en su sonido,



PC

Rubia, ojos azules, hermoso cuerpo..., ¿qué más se puede pedir en un programa así?

donde las voces están muy bien digitalizadas. Gráficamente «Man Enough» gana bastante más con una SVGA, debido a la gran definición de esta tarjeta, pero con una VGA también ofrece buenos resultados. Respecto a su adicción, el programa contiene el suficiente gancho como para mantenerte pegado a la pantalla, aunque sólo sea por el morbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

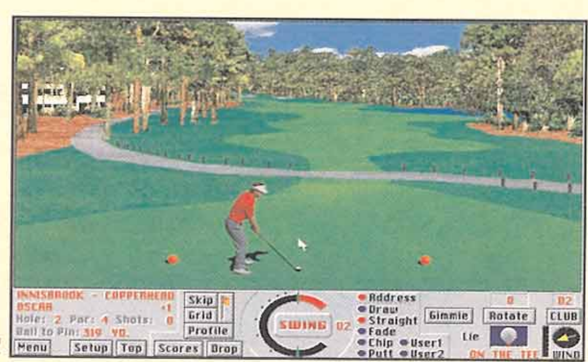
E.R.F.

Un CD-ROM muy educativo con el que ligarás un montón. **89**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa

LINKS CHAMPIONSHIP



PC

Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en en centro de la calle, cerca del green.



PC

Problemas. Nos encontramos en un terreno poco propicio para el golpe, con un árbol ante nuestras narices.

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de los mejores.

- ACCESS SOFTWARE
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, SVGA**
- **Deportivo**

Los dieciocho hoyos de Innisbrook abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La complicación de acabar con una buena tarjeta no viene dada por su longitud, sino por el diseño. En más de una ocasión los golpes "por intuición" serán casi obligados. Sin embargo, es de recibo decir que «Innisbrook» posee la misma calidad en todos y cada uno de sus aspectos que el resto de campos aparecidos hasta la fecha, y que el mismo «Links» o «Microsoft Golf».

GOLF A TRES BANDAS

Importante hecho que no debe ser pasado por alto es que para disfrutar de «Innisbrook» no es necesario poseer «Links 386 Pro». Bueno, sí, pero lo que queremos decir es que no es el único programa con el que corre. Para jugar al golf en este campo necesitamos disponer de uno de los tres siguientes juegos: «Links», «Links 386 Pro» o «Microsoft Golf». El último, por supuesto, funcionando bajo Windows. Hablando un poco de las características técnicas del programa, ya que las opciones de juego resulta bastante obvio que son idénticas a las de cualquiera de los tres antes mencionados, no se han escatimado medios ni esfuerzo en su realización. El equipo de Access se trasladó al escenario en cuestión, donde se filmó el material necesario para la posterior digitalización y paso al código. Y el resultado..., bueno, si las imágenes que acompañan a estas líneas no os resultan lo bastante claras, tan sólo imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 colores. O mejor, si podéis adquirir el programa no lo dudéis. Vuestro espíritu deportista os lo agradecerá eternamente.

F.D.L.

Parecía imposible mejorar lo inmejorable. Pero sólo parecía... **90**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

El espacio en juego

PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- TSUNAMI
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura/Simulador espacial**

Nuestros primeros objetivos serán establecer relaciones con los sentines, una raza nativa del sector, y aliarlos a nuestra causa contra la represión del Imperio de los Skeetch. Para llevar esto a cabo, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espaciales, hablar con multitud de exóticos y curiosos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestión financiera, ya que dependiendo del uso



PC CD-ROM

La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más o menos misiones. Con ellos tendremos que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y comprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cómodo e intuitivo.

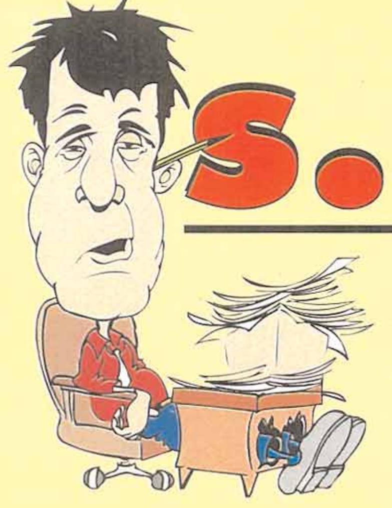
NUESTRA OPINIÓN

No se puede negar que «Protostar» posee una calidad bastante notable. Todos los escenarios están realizados magníficamente, y se nota el buen hacer de los grafistas de Tsunami. En cuanto a su ambientación sonora, tenemos que decir que tanto las melodías como los efectos no están lo suficientemente logrados con respecto al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Protostar» os gustará sin duda alguna, pero para los que nos esten muy iniciados en este tipo de juegos, sinceramente, puede que éste no les resulte demasiado entretenido.

E.R.F.

Sólo apto para fanáticos de las guerras espaciales. **78**

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	70



S.O.S. ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Una vez más os agradecemos vuestra colaboración en esta sección, ya que sin vuestras cartas S.O.S. Ware no existiría. Pero también os damos las gracias por especificar en las mismas el ordenador y juego que tantos problemas de cabeza os produce. De este modo, nosotros tardamos mucho menos en contestar vuestras preguntas y vosotros veis mucho antes las respuestas en nuestra revista.

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS



En la Isla de Creta, ¿cómo encuentro la puerta escondida?
Alex Teteris (Zaragoza)

Según el camino, debes usar el peine frotado en lana, o el pez buscador de Orichalcum.

¿Cómo debo poner los discos en Atlantis, para poder seguir?
Guillén Sales (Vila Real, Castellón)

Eso, depende de cada versión, aunque lo más probable es que debas ponerlas tal y como lo hiciste anteriormente, pero giradas 180 grados.

TEMPLOS SAGRADOS

¿Qué tengo que hacer en la selva, en la zona de los monos?
David González (Madrid)

Haz una cerbatana cortando con la hachuela las cañas de bambú, arranca una espina del cactus y ensártala en uno de los frutos del curarum. Al disparar contra el mono jefe conseguirás hacer huir a sus compañeros, momento en el que puedes despellejar al mono muerto y cortar una liana.

¿Cómo puedo entrar en las estancias interiores del templo? ¿Para qué sirve la cuenta de Imix y cuál es la clave de la segunda parte?
Israel de la Mora (Guadalajara)

Abriendo la puerta que se encuentra en el centro de la espiral cuadrada para tener acceso al cenote y navegando por él con ayuda de la balsa amarrada a las lianas. Pero para abrir la puerta deberás colocar sobre el bloque del suelo un collar de diez cuentas. Ocho de ellas de consiguen dejando otras tantas tabletas en localidades diferentes de la espiral, otra es la cuenta de Imix que se recoge con ayuda de una piel de animal y la última se coge cuando tengas todas las demás. La clave es RICO PAPASITO.

¿Hay alguna forma de coger el machete del indio o de quedarse con la cuerda? ¿Para qué sirve la liana, la papaya con el gusano, la cuenta de Imix, el jaguar muerto, el mono muerto y el cascabel? ¿Qué tengo que hacer en la plazoleta? ¿Cómo se cortan los árboles?
Oscar Sánchez (La Secuita, Tarragona)

No es posible conseguir el machete o la cuerda. No debes intentar comer la papaya porque te produciría una terrible diarrea y el cascabel no tiene ninguna utilidad. Después de construir un hacha con la hachuela, el palo y una liana podrás cortar troncos y atar tres de ellos con nuevas lianas para construir una balsa. Cualquiera de las dos pieles de animal sirve para coger la cuenta de Imix, la cual, unida a otras nueve, forma un collar que te permitirá acceder al cenote. La plazoleta es el punto de inicio de una compleja espiral de diez localidades cuyas puertas se abren pulsando determinados bloques que debes descubrir experimentando.

FUTURE WARS

¿Qué he de hacer una vez vestido de monje?
David Gómez (Elche)

Con la bolsa de plástico bien llena, corre al monasterio y úsala sobre el lobo mecánico.

En la estación de metro, ¿cómo obtengo el periódico?
Iván López (Madrid)

Por lo visto, no has cogido la moneda que hay en el cajetín de devolución. Hazte con ella y úsala dos veces para desatascar la ranura y conseguir tu periódico.

AMIGA 1200



¿Qué significa que el Amiga 1200 mantiene "compatibilidad total con discos de PC"?
Francisco Rincón (Mallorca)

Este punto ha causado bastante confusión entre las personas interesadas en el Amiga 1200. El nuevo Amiga no puede de ningún modo utilizar programas para PC, sean juegos o utilidades, pero incluye un pequeño programa que permite leer desde la unidad interna discos formateados a 720 Kb en un PC y de esa manera importar con facilidad ficheros conteniendo textos o gráficos.

El disco duro del A-1200 ¿lo lleva incluido o hay que agregárselo al igual que pasa con el A-500?
Daniel Revenga (Lliria, Valencia)

El A-1200 puede ser comprado con o sin disco duro y en caso de decidirse por la opción de disco duro pueden escogerse discos de diferentes capacidades. Lo que ocurre es que todos los A-1200 incluyen de serie un interface IDE y por tanto el disco duro se conecta internamente a diferencia de lo que ocurre con el A-500.

OPERATION STEALTH

¿Cómo puedo conseguir el bote salvavidas?
Joseba Barcena (Vizcaya)

Encontrarás el bote, después de darle agua al comandante, en la papelera de la habitación donde hay una cama y un traje.

¿De qué manera consego las huellas dactilares?, sólo me quedo con el papel de fumar.
David Blázquez (Madrid)

Si usas el papel apropiado con el vaso de agua, después de dárselo al comandante, conseguirás una copia de sus huellas digitales.

GOBLINS

¿Cómo se pasa la pantalla 14?
Carlos Miguel Díez (Asturias)

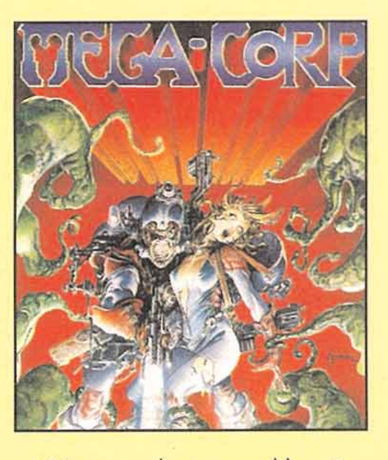
Coge la vara, sube por la escalera que accionas al lado de la roca y, una vez arriba, usa la vara con el agujero. Con la regadera en tu poder, riega los campos y usa la magia con la ella.

HOOK

¿Cómo logro recordar o que me hagan caso?
Laurent Dosiere (Madrid)

Tírate por el precipicio tres veces. Luego, con el tirachinas, descubre la antigua guarida y recoge todos los objetos que puedas.

MEGACORP



¿Cómo puedo cruzar el lago?
Juan Pedro Moreno (Barcelona)

Coge la canoa que se encuentra cerca del río y dirígete con ella al edificio que se encuentra al principio del juego. Una vez allí coge una pócima y arrójala a las pirañas del lago para que puedas recoger la moneda que se encuentra en el fondo.

CAMELOT WARRIORS

¿Cómo paso el dragón tras coger la cocacola?
Francisco del Valle (Granada)

Lo que tienes que hacer es entregar la cocacola al dragón para que sea destruida, lo que se consigue atravesando la pantalla hacia él lo más rápidamente posible.



LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

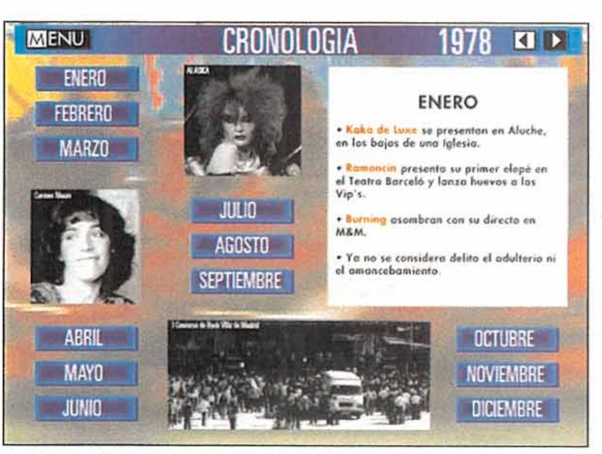
11 años de música pop, un CD-ROM imprescindible.



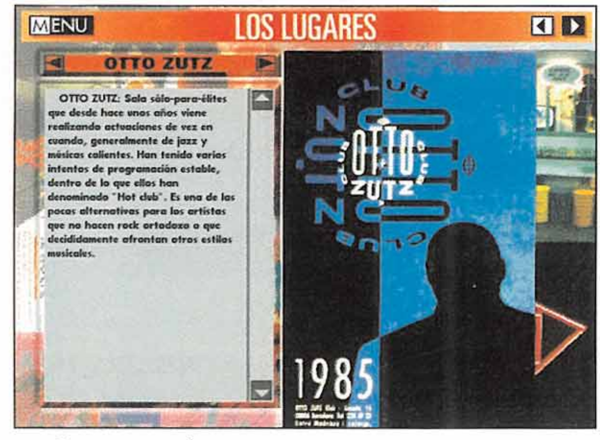
Ficha de los 200 grupos más representativos.



Discografía completa de cada uno de ellos.



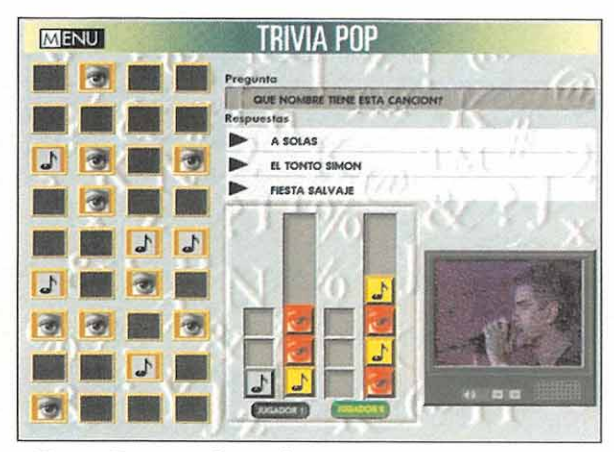
Cronología y genealogía con función hipertexto.



Imágenes y lugares que marcaron una época.



Anecdotario contado por los protagonistas.



Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

Mecano, El último de la fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop... y hasta 200 grupos conforman LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL, enciclopedia multimedia interactiva sobre los años más creativos que ha vivido la música pop en nuestro país.



Un completísimo CD-ROM para ordenadores PC con 600 MB de información, fotografías, audios, videos, entrevistas, entretenimiento,... en definitiva, imprescindible.

Muy pronto a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional: 4.950.- pesetas.
¡¡ Reserva tu ejemplar. !!



Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para ordenadores PC Por sólo 4.950 pts.**

MICROMANÍA

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..................................Código postal..................................
Provincia..................................Teléfono(.......)..................................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..................................
Firma:

F O R M A D E P A G O

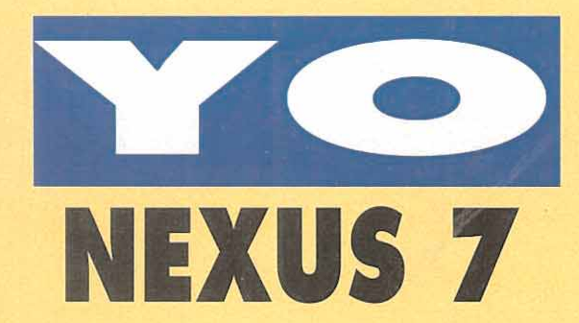
❏ Contra reembolso
❏ Visa
❏ American express
❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



NEXUS 7

CAPÍTULO 3

Por Rafael Rueda

Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante
[3ª Parte]

Ya sabemos que todavía quedan sueltos algunos "usuarios incansables" ansiosos de devorar la tercera y última entrega de nuestro "Vocabulario para Novatos Incorregibles". ¿Os habéis aprendido todas la palabras y términos informáticos? ¿Sois capaces ya de entablar un amplio diálogo con vuestro ordenador personal sin que éste se desconecte de aburrimiento? ¿Sabéis ya distinguir la diferencia entre la CPU y una tortilla de patatas? Si es así, podéis seguir adelante; por el contrario, y si todavía no tenéis muy claro todo esto, será mejor que volváis a matricularos en Primero de Parvulario y comencéis a coger la onda, no vaya a ser que tecleando a locas produzcáis un "cortocircuito mundial de telecomunicaciones". Que conste que estáis avisados, ¿Vale?

PROGRAMA: Conjunto de órdenes que se le suministran al ordenador para que ejecute las operaciones deseadas. Un ordenador sin un programa adecuado es incapaz de funcionar, o sea: que se vuelve "tonto de los megas" en el más amplio sentido de la palabra.

RAM: Random Access Memory. Es la "memoria de acceso directo" del ordenador. En ella se puede igualmente leer y escribir. Es una memoria "temporal" y pierde sus recuerdos si se le corta el suministro eléctrico. Los humanos también pierden la memoria, entre otras causas, por exceso de "suministro etílico"...

ROM: Read Only Memory. Memoria de "sólo lectura". Es la parte reservada para guardar las instrucciones de la máquina, los datos y órdenes que se introducen cuando se construye el ordenador. Su contenido es "inalterable": no se permite escribir en él. ¡Ni con lápiz!

SISTEMA OPERATIVO: Es el conjunto de programas que ordenan y controlan toda la actividad de una computadora: la transmisión de datos e instrucciones a los distintos periféricos, la coordinación general y la ejecución correcta dependen del "sistema operativo". Dos de los más difundidos son el MS-DOS y el UNIX.

SOFTWARE: Materia suave y materia blanda. La contraposición del término "hardware". Si la "materia dura" nos servía para definir los componentes físicos de la computadora, el "software" nos define todo lo "intangible" del ordenador. Ejemplo: Cabeza igual a Hardware; Pensamientos igual a Software.

TERMINAL: Cualquiera de los periféricos anexos, que van unidos a un ordenador central para enviar y transmitir datos a sus otras posibles filiales. Las terminales son supernecesarias en el mundo actual, casi tanto más que las tostadas y el café con leche del desayuno. Palabra.

TRATAMIENTO DE TEXTOS: Una de las aplicaciones más utilizadas de los PCs. Los "procesadores de palabras" permiten la escritura, corrección, modificación e impresión de artículos, cartas, libros y un largo etcétera mediante un ordenador. La revista y el artículo que tenéis en vuestras manos, están tratadas con un programa de textos y maquetación. ¡Si los viejos "escribas" hubiesen tenido a mano un artilugio de estos! ¡eh? Genial.

UNIX: Sistema operativo. Lenguaje utilizado en los sistemas de redes de comunicaciones. Su nombre indica que puede ser usado en ordenadores de distinta especie y sexo: UNIXsex...

VDT: Video Display Terminal. Pantalla de terminal de vídeo. Un monitor que puede además contener características específicas para mostrar señales procedentes de un vídeo.

VDU: Video/Visual Display Terminal. Pantalla visual. Prácticamente es la misma definición que la anterior VDT. En resumen: una pantalla de televisor que muestra los datos procedentes de la computadora, gracias a su revestimiento interno de miles de puntos "fosforescentes" iluminados por un haz de electrones.

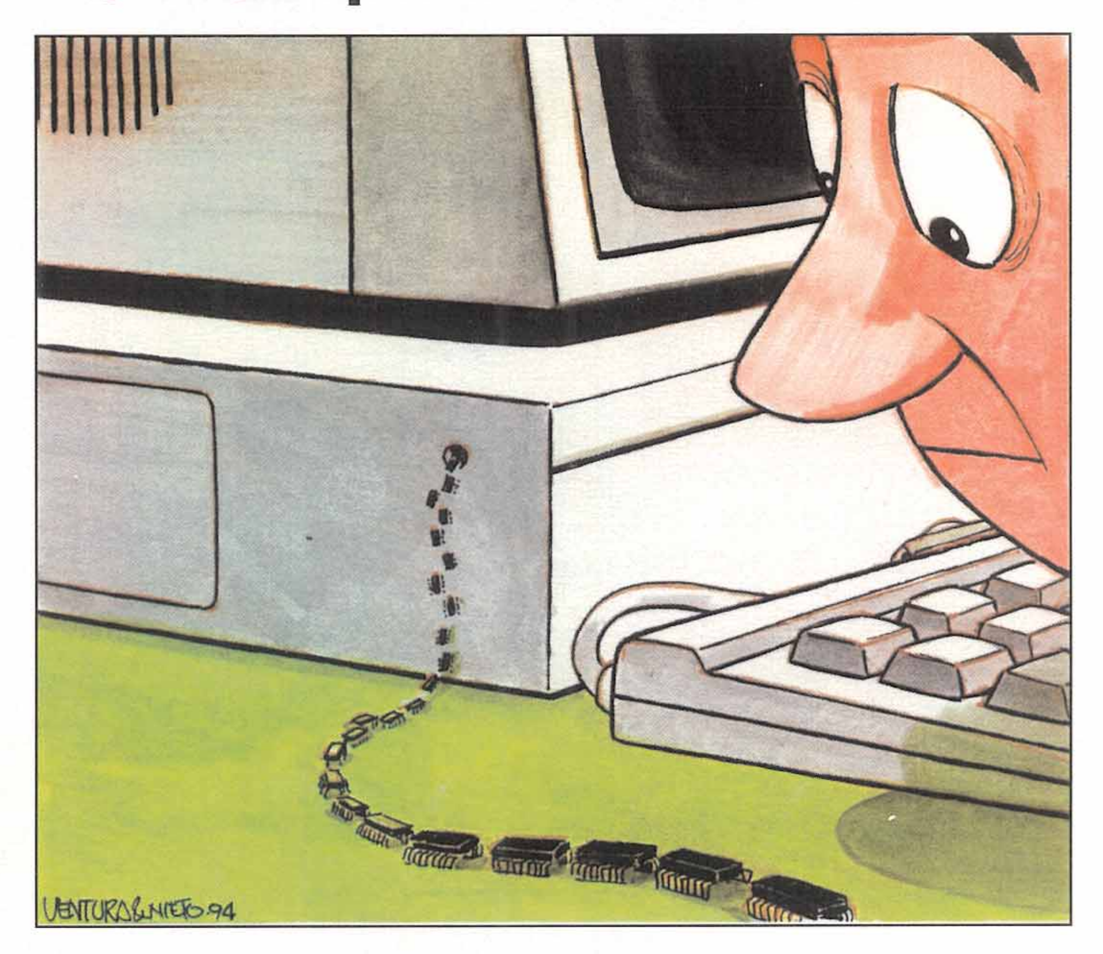
VGA: Tarjeta matricial de gráficos, utilizada para la visualización de caracteres y gráficos en el monitor del ordenador. Muy utilizada por su capacidad de resolución y colorido.

VIDEOGAMES: Videojuegos. Nuestro pasatiempo favorito. El manjar preferido de usuarios grandes y pequeños. Laberintos, aventuras, partidas de ajedrez, carreras de coches. ¡Guaaaauuu!

Y podríamos seguir horas y horas, y más horas. Pero alguna vez había que terminar con este vocabulario, ¿no? Así que nada, esperemos que haya servido de ayuda comprensiva. Hasta el próximo número "einsteins".



HUMOR por Ventura & Nieto



formidable

... la presentación que tuvo lugar en nuestro país del nuevo chip Power PC, realizado conjuntamente por IBM, Motorola y Apple. Sus enormes posibilidades hacen que las máquinas que aparezcan con este procesador sean de lo mejorcito que se haya podido ver en mucho tiempo. Además, la posibilidad de que aparezca a un precio menor que el Pentium, lo convierten ya casi desde el principio en la apuesta de futuro. Tendremos que esperar un tiempo para comprobarlo.

lamentable

... que en una buena parte de los programas que aparecen en formato CD-ROM, la música no venga en formato digital, sino que sean ficheros que igualmente podrían sonar desde un disco duro. Además de que no tienen la misma calidad, si la música estuviera almacenada por pistas, podríamos aparte de disfrutar de una mejor calidad, escuchar las bandas sonoras de nuestros juegos favoritos en cualquier reproductor de CD.

***¿Cómo** reaccionarán el resto de compañías ante el anuncio de la próxima aparición de una película interactiva realizada por Origin?*

***¿Cuándo** volverán a ocupar las compañías de videojuegos españolas la posición que tenían hace siete años en el mercado nacional?*

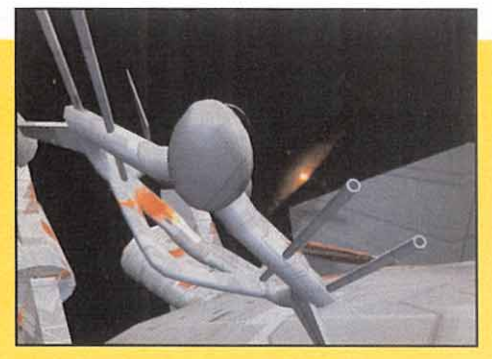
***¿Por Qué** apenas tenemos noticias acerca de la continuación del gran programa «The 7th Guest», y que, en teoría, llevará por nombre «The 11th Hour»?*

***¿Qué** nos deparará el futuro con el alto grado de piratería que existe tanto en nuestro país como en el resto del continente?*

NOTA. Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:

MICROMANÍA,
HOBBY PRESS S.A.
C/De los Ciruelos. nº4,
28700San Sebastián de los Reyes (Madrid).

LA *Otra* PANTALLA



Las imágenes realizadas con programas como 3D Studio o similares están proliferando en esta sección. Juan José Haro, Álvaro Iglesias y José García, todos ellos de la localidad cántabra de Torrelavega se han unido a otros que gustan de la imagen sintética. Junto a su escueta carta, nos mandaban un disco con pantallas en alta resolución, de las que hemos extraído cuatro para mostrarlas en esta sección.

Confiamos en que os sirvan como estímulo para que nos enviéis más muestras de vuestro trabajo, y animamos al resto para que hagan lo mismo. Al fin y al cabo, la sección es vuestra.



en los centros militares de los Estados Unidos se están haciendo pruebas para implantar neuronas vivas de ratas en los microprocesadores electrónicos. En teoría esto es posible debido a que dichas neuronas tienen un comportamiento accionado por electricidad. Investigadores de Norteamérica afirman haber conseguido instalar neuronas en algunas zonas de de chips de silicio o cristal. Las mantienen vivas durante unas horas gracias a un compuesto químico de nombre DETA, capaz de favorecer su crecimiento. Ahora el objetivo está en mantenerlas vivas hasta seis meses, y poder estudiar así los resultados con mayor precisión. Todavío no se sabe nada acerca de si se experimento con neuronas humanas, pero debido al gran secretismo que suele existir en estos temas, es probable que ya se hayan realizado algunas pruebas...

SAM & MAX POLICIA FREELANCE

TM & © 1991 by STEVE PURCELL
LETTERED BY: L. LOIS BUHALIS
FOREIGN CORRESPONDENT: KALANI STREICHER

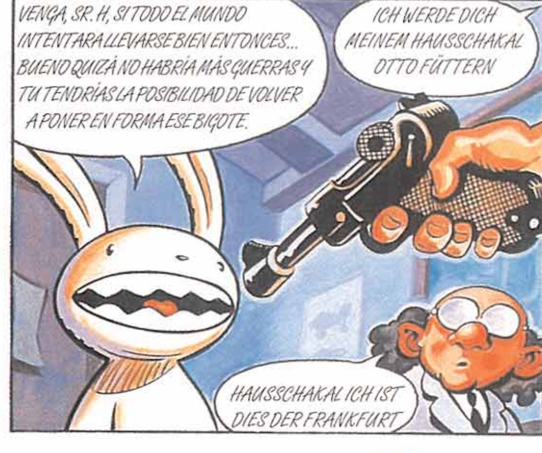
¡ESTUVO CERCA! IMAGÍNATE, MAX, FUIMOS ENTERRADOS VIVOS POR UNA BANDA DE LAMENTABLES PIRATAS
¿QUIÉN PODRÍA HABER PENSADO QUE EL MONO NOS DESENTERRARÍA SÓLO PARA ROBAR NUESTRAS CARTERAS?
TÚ NI SI QUIERA LLEVAS CARTERA.
YA LO SE, PERO AHORA PUEDO HACERME UNA DE ESTE BONITO CUERO CABELLUDO DE MONO.
Ummmm, SIGUE ESTANDO CALIENTE





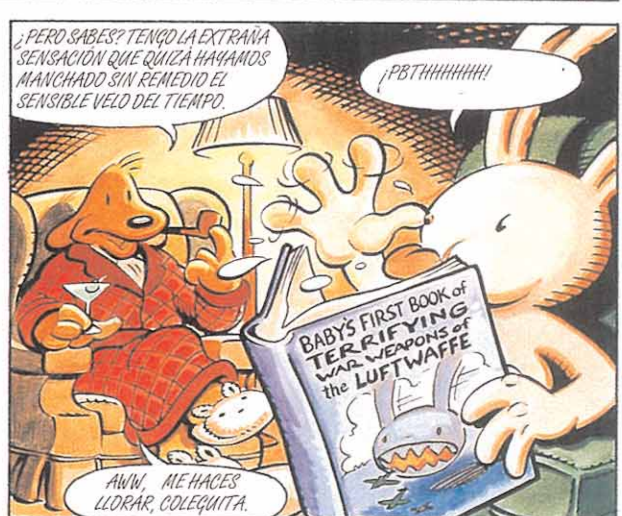












LA CIUDAD DEL 2000, PASO A PASO

El hombre lleva mucho tiempo viviendo en ciudades. Construidas en un principio como forma de vida en la que participaban activamente sus habitantes, se han convertido, con el paso de los siglos, en grandes aglomeraciones dominadas por el caos. Gracias a Maxis, vamos a tener la oportunidad de crear nuestras propias urbes, intentando que el orden impere sobre todo lo demás.

SIM CI

- MAXIS
- Disponible: PC
- T. Gráficas: SVGA
- SIMULACIÓN

Para aquellos que no tuvierais la suerte de conocer «Sim City», os diremos que con él se ofreció un nuevo estilo de juego, en el que la imaginación y la labor constructiva sustituían con creces a las ansias de destrucción, muy presentes por aquellos años. La idea de realizar una ciudad entera, con sus edificios, centros oficiales, calles y demás, atrajo a gran parte de los usuarios; era un concepto nuevo que provocó una "revolución" en los juegos de ordenador. Pero el tiempo ha pasado y «Sim City» se ha hecho mayor..., dando como resultado el juego que aquí os presentamos.

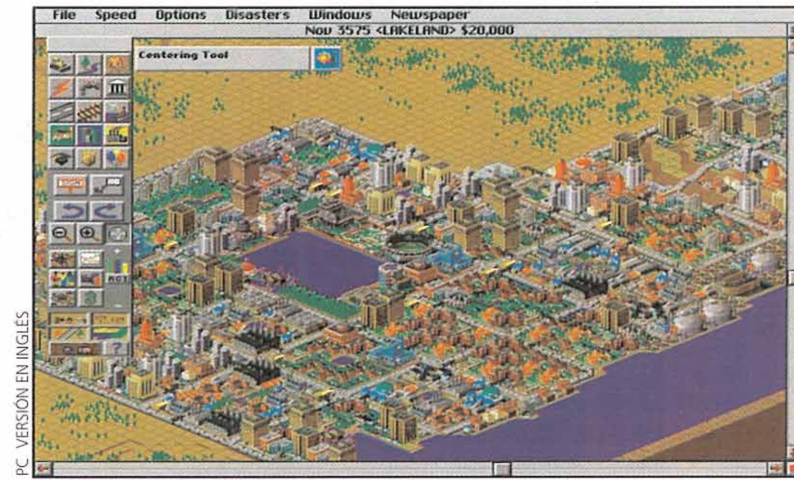
LA PRESENTACIÓN

Una vez instalado el programa en el disco duro, una pantalla de presentación nos dará la bienvenida a «Sim City 2000». Desde aquí podemos jugar una partida nueva o una ya salvada, así como hacer un territorio nuevo con el editor correspondiente y cargar uno de los escenarios predefinidos que el programa incluye. Elegimos empezar una ciudad nueva. Se nos preguntará el nombre, así como la cantidad de dinero con la que empezaremos –esto es el nivel de dificultad– y el año en el que iniciaremos nuestra andadura. Tras la generación aleatoria de las características del terreno por parte de la computadora, aparece una ventana en la que podemos observar una barra de herramientas en la parte izquierda de la pantalla, y el escenario en el resto de la misma.

MANOS A LA OBRA

Ante nosotros se nos presenta un inmenso territorio sobre el que llevar a la práctica nuestras ideas. Lo primero será ampliar la imagen al máximo, para obtener una mejor visión de lo que ocurra. Dentro de la barra de herramientas, hay un icono con tres barras verticales de colores. Indican las necesidades de la ciudad, en mayor o menor proporción según estén orientadas hacia el signo de + o el de -. La primera señala las zonas residenciales, la segunda las comerciales y la tercera las industriales. Vigilad estos indicadores, ya que se trata de la demanda y hay que satisfacerla, o de lo contrario, corremos el riesgo de que la población se vaya a otros lugares.

Comenzamos, por tanto, por crear la industria, que dará trabajo a la gente y además producirá energía. La elección del tipo (carbón, hidroeléctrica, madera, nuclear...) es nuestra, y sólo tendrá consecuencias en la contaminación del ambiente. Una vez hecho esto, podemos crear las primeras zonas residenciales, así como las comerciales. Lo ideal es que no estén muy lejos unas de otras. De todas formas, un consejo que os damos es que cada vez que destinéis una parte de terreno a algo, sea lo que sea, rodearlo con una carretera de modo que lo comunique con otros lugares previamente construidos. Ahora sólo falta llevar corriente eléctrica a las nuevas zonas desde la planta productora, por medio de los postes de luz correspondientes. A los pocos segundos, veremos aparecer las primeras casas, pequeñas al principio pero que con el tiempo crecerán. Este es el momento de echar un vistazo al subsuelo. Para ello, usamos, en la barra de herramientas, el botón situado en la parte inferior izquierda. Es seguro que existan unas tuberías por las que debería circular el agua corriente. Como podréis observar, no contienen el precioso elemento, por lo que tendremos que crear una red de distribución del agua. Nos dirigimos al embalse más cercano y plantamos una torre de agua en el borde. A continuación, usamos las tuberías para canalizar el agua hasta el lugar deseado, de modo que en las viviendas recién construidas tengan el preciado líquido.



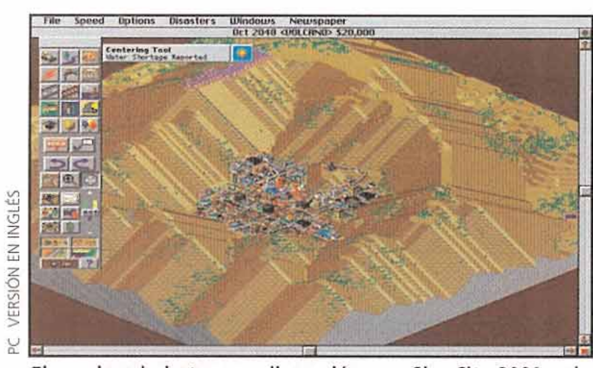
PC VERSIÓN EN INGLÉS

En esta imagen podéis ver una ciudad ya desarrollada. Sin embargo, no es el momento de relajarnos, y sí el de preocuparnos porque todo funcione sin problemas.

EL RESTO DE LA SIMULACIÓN

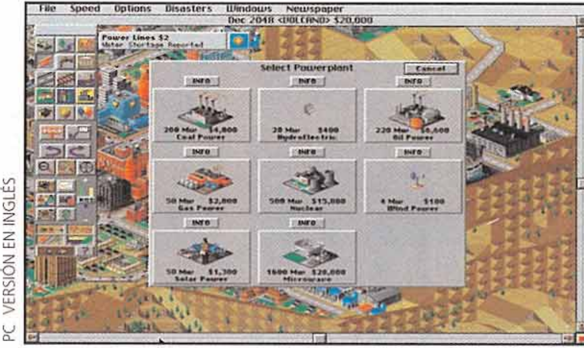
Con lo realizado hasta aquí, ya podéis ver cómo la ciudad empieza a tener forma. Pero lo más difícil está por llegar. A medida de que la urbe crezca, las necesidades serán cada vez mayores. Escuelas, museos, zonas recreativas, un puerto de mar y hasta un aeropuerto entre otros, será lo que los ciudadanos "simulados" nos exijan como promotores que somos. Y tenemos que estar preparados y atentos para dárselo. Para ello necesitaremos de una gran cantidad de dinero, que podremos obtener mediante la recaudación de impuestos y de bajar los gastos que se originan en la ciudad como consecuencia de su crecimiento. Por lo tanto, será necesario también tener unos conocimientos mínimos de economía que, de no poseer, podremos aprender mediante la vieja técnica de la prueba y el error.

Si antes os recomendábamos que rodearais las construcciones con calles y carreteras, también es una buena idea crear una autopista



PC VERSIÓN EN INGLÉS

El empleo de la tercera dimensión en «Sim City 2000», da como resultado terrenos tan asombrosos como este cráter.



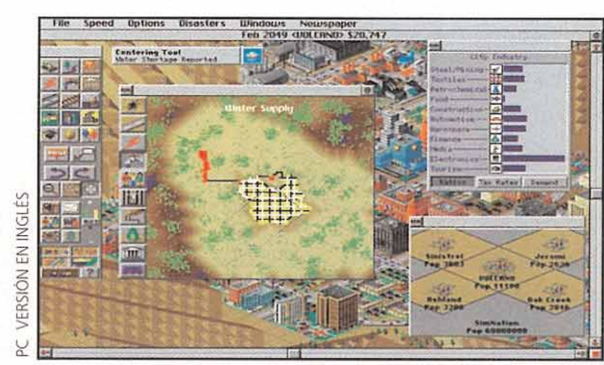
PC VERSIÓN EN INGLÉS

La creación de una planta productora de electricidad es indispensable para el buen funcionamiento de la ciudad.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

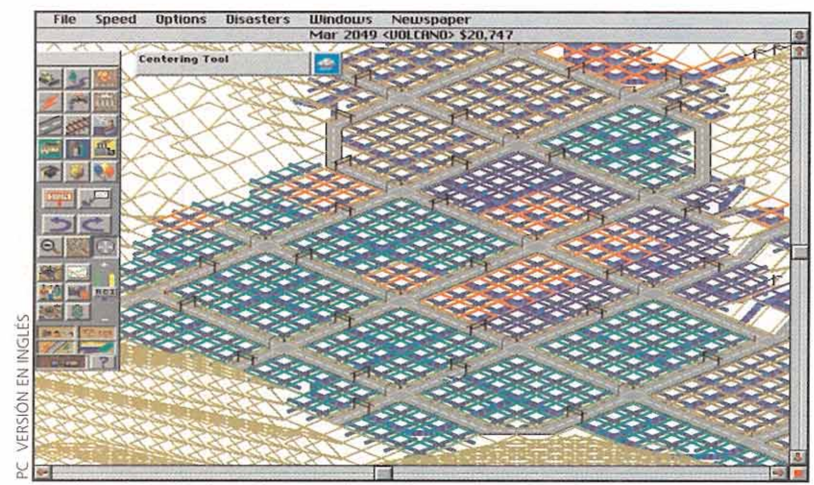
El tema de los impuestos nos va a dar más de un quebradero de cabeza a la hora de organizar la vida "simulada".



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Como veis, no estamos solos. Otras ciudades se encuentran a nuestro alrededor, dispuestas a conseguir más población.

ITY 2000



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Gracias al nivel subterráneo, podemos llevar agua a cada edificio, así como construir una red del metropolitano, para lograr un tráfico fluido en la superficie.

que nos comunique con el resto de ciudades que existen en el simulador, y que se encarga de controlar la máquina. De ellas puede llegar gente que, aparte de hacer crecer la población, también incrementará las arcas por medio de sus contribuciones con el fisco. En la barra de herramientas existen en la parte baja unos iconos que nos muestran la evolución de la ciudad, tanto a niveles de industria como de polución o el grado de aceptación por parte de la población de nuestras decisiones.

EL VEREDICTO

Sim City 2000» es un señor programa, que supera con creces a su predecesor. Si recordáis en éste último, la perspectiva era en dos dimensiones y los gráficos, a pesar de que no eran muy malos para aquella época, sus 16 colores dejaban algo que desear en cuanto al apartado visual. Además, los sonidos tampoco eran excesivamente brillantes, pero que al fin y al cabo, no interferían en el desarrollo del programa. Todos estos detalles han sido mejorados sobremanera en este «Sim City 2000». Ahora disponemos de una perspectiva tridimensional isométrica, desde la que tenemos un mejor control de lo que ocurre en la ciudad, además de dotar al programa de una vistosidad mucho mayor. Y gracias a la posibilidad de girar el punto de visión, no se nos quedará zona alguna oculta a nuestro ojo.

Los sonidos que ahora fluyen por nuestra tarjeta son mejores y más realistas, en especial los de los habitantes cuando se manifiestan por las calles o cuando los desastres naturales destruyen parte de la urbe. «Sim City 2000» no tiene puntos negativos, ya que a las mejoras antes comentadas se unen las novedades de incluir el editor de terrenos, el planteamiento de misiones de reconstruir una ciudad, o la inclusión de un nivel subterráneo en el que se da cabida a túneles, una red de metro o las tuberías que alimenten las casas de agua corriente. Lo único que ya le puede faltar a este programa es la posibilidad de meternos nosotros mismos en las construcciones y admirar "desde dentro" nuestra creación...

O.S.G.

93

ORIGINALIDAD	82
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	93
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	83



La vuelta de uno de los clásicos con un aire nuevo y unas mejoras que lo hacen, si cabe, mucho más entretenido.



Quizá sea un poco difícil controlar las finanzas para alguien que no sepa mucho del tema, pero todo se aprende con el tiempo.

DOGFIGHT



"Volar para pelear, pelear para volar, pelear para ganar", (lema de la academia "Top Gun" de la armada norteamericana)... Desde que se creó la aviación militar, allá por los albores de la primera guerra mundial, hasta los conflictos aéreos más recientes, los aviones de combate han desempeñado los más variados papeles. Reconocimiento, bombardeo, apoyo a tropas, transporte, escolta..., pero sobre todo han sido cazas: aviones de ataque pilotados por hombres agresivos destinados a combatir y derribar a otros aviones. Combates encarnizados en los que unos giran alrededor de otros intentando buscar el punto débil de su enemigo para acribillarlo. Atacando sin cesar sin dar el más mínimo respiro al contrincante en una auténtica "pelea de perros".



Pelea de PERROS

Los aviones han evolucionado mucho desde hace ochenta años hasta ahora. Pero la filosofía básica del combate aire-aire ha permanecido invariable. Una vez en el aire enfrentados al enemigo, las tácticas siguen siendo las mismas independientemente de que intentemos abatirlo con ametralladoras o con misiles infrarrojos. Lo único que varía es la velocidad a la que nos acercamos o nos alejamos del enemigo y la potencia del armamento. Pero hay dos cosas que permanecerán inalterables: las ansias de ganar y la inquebrantable voluntad de victoria de los participantes en el duelo.



Con ese espíritu de combatividad tan arraigado se han forjado las almas de todos los pilotos de combate del mundo. Desde héroes consagrados como el Barón Von Richtofen, Adolf Galland o Mike Perry, hasta héroes anónimos como el Coronel de las Fuerzas Aéreas de Arabia Saudita que derribó él solo a dos MIG-29 con su F-15 durante la Guerra del Golfo, todos han tenido los mismos puntos en común: ganas de vencer y habilidad.

Con esta idea, los programadores de Microprose han creado «DogFight»: un simulador de vuelo que se sale de lo común por el énfasis volcado por sus programadores en recrear el combate aéreo entre aviones y sus distintas características a lo largo de los últimos ochenta años.

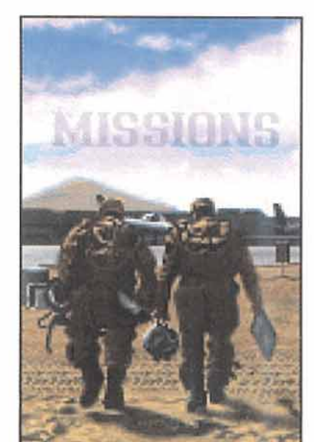


EL JUEGO

Microprose ha realizado un juego en el que no hay sombreados de Goraud, ni cabinas superdetalladas, ni vastos territorios reproducidos hasta el último detalle, sino que nos presenta un programa con un cierto aire "retro" (hace sospechar que lo tenían preparado desde hace bastante tiempo), en el que vuelven a los clásicos gráficos poligonales y suelos planos y cuyo aspecto general es un tanto pobre, pero que os garantizamos os mantendrá pegados al ordenador durante un número ilimitado de horas.



El tema del programa consiste en realizar combates aéreos pilo-

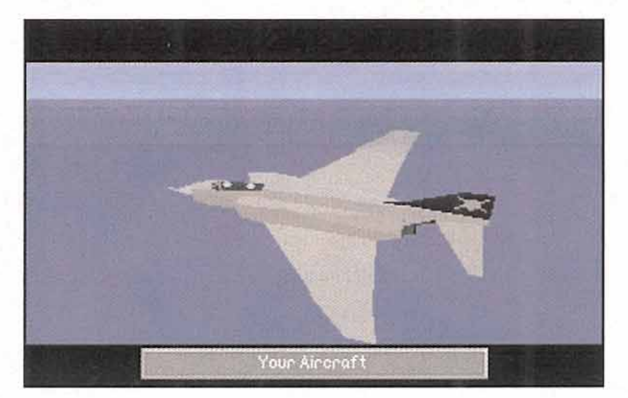


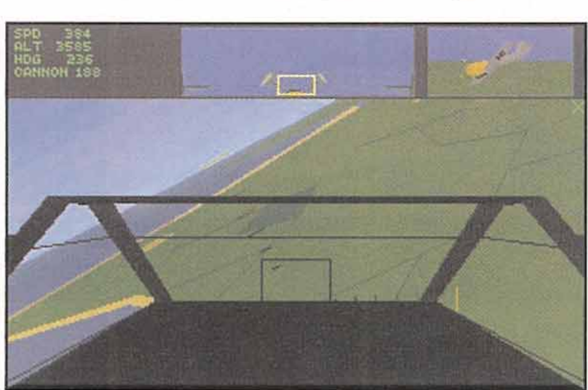


tando diferentes aviones durante distintas guerras. Doce aparatos estarán en nuestras manos en seis épocas distintas. Así, Microprose pretende hacernos saborear todos los aspectos del combate aéreo para que comprobemos en nuestras carnes cómo la victoria y la derrota siempre la marca el hombre que está sentado a los mandos.

Después de una de las mejores secuencias introductorias que hemos visto últimamente, el programa nos da una pantalla con un menú en el que podremos configurar los niveles de dificultad, calibrar el joystick y adecuar las prestaciones de nuestro ordenador al juego de forma sencilla, pudiendo variar estas opciones en cualquier momento si lo deseamos. Así, pasamos a una pantalla divida en tres secciones en cada una de las cuales podremos acceder a tres formas de juego: "Duelo", "Misiones" y "Que pasaría si...". Cada una enfoca el espíritu del juego de recrear los combates aéreos cerrados de una forma distinta y cada una es más original que la anterior.









"Podremos volar en los siguientes periodos bélicos: Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam, Islas Malvinas o Conflicto Árabe-Israelí, y en cada una de ellos podremos elegir entre dos aviones para pilotar y el programa se hará cargo del otro."

EL DUELO

El nombre de esta sección nos hace adivinar su contenido: la finalidad es desarrollar una serie de combates personales contra otro avión en cualquiera de los bandos o épocas que queramos.

Podremos volar en los siguientes periodos bélicos: Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam, Islas Malvinas o Conflicto Árabe-Israelí, y en cada una de ellos podremos elegir entre dos aviones para pilotar y automáticamente el programa se hará cargo del otro. Así podremos volar el triplano del Barón Rojo, un Spitfire inglés de la Segunda Guerra Mundial, un Sabre en Corea, un Phantom en Vietnam, un Mirage III argentino en las Malvinas o un MIG-23 sirio en el Líbano. O si lo preferimos, podremos manejar a sus contrincantes.

Esta sección es la más identificada con la filosofía del juego y conviene jugarla empezando con los aviones más antiguos, que nos permitirán familiarizarnos con las maniobras elementales del combate aéreo para ir adaptándonos a las mayores velocidades y sistemas de armas cada vez más complejos de los aviones modernos.

Un sencillo menú nos permite elegir en qué época queremos volar y en que bando militaremos. La tentación de emular las hazañas del Barón Rojo es irresistible, por lo que elegiremos pilotar su rojo triplano. Una vez escogido el avión, otro menú nos permite elegir en qué posición, respecto al enemigo, queremos empezar. Las posibilidades son varias; delante de él, detrás, arriba, abajo, con el sol a nuestra espalda o de frente. Elegimos empezar a la misma altura de nuestro adversario y uno frente a otro. Una vez en el aire tenemos poco tiempo para admirar el paisaje. El Sopwith Camel de nuestro contrincante ya nos ha localizado y se abalanza hacia nosotros. Un par de giros bruscos y..., se invierten las posiciones. Ahora somos nosotros los que estamos tras él. Unas ráfagas de nuestra ametralladora hacen que empiece a salir humo del aparato inglés y un par de disparos más lo precipitan al suelo envuelto en llamas. Una vez se estrella, simplemente pulsando la tecla Escape pasamos a una pantalla que nos felicita por el éxito de nuestra misión..., y ya está. Parece muy simple y breve pero os podemos garantizar que durante los escasos minutos que duró el combate, nuestra mente estuvo totalmente acaparada por la intensidad de los acontecimientos. Y si eso os parece poco, probad a poner los niveles de dificultad al máximo y veréis.

El objetivo central de «DogFight» consiste en realizar combates aéreos pilotando doce aviones de guerra diferentes durante distintas contiendas bélicas.

A medida que pasamos a otros conflictos bélicos más modernos las cosas mejoran o empeoran. La Segunda Guerra Mundial no es muy diferente pero en cuanto llegamos a la época de los reactores las cosas cambian drásticamente. La velocidad de los jets se siente como nunca hasta ahora lo habíamos visto. Mantenerse detrás de ellos es prácticamente imposible mientras "zigzaguean" a la velocidad del sonido intentando alejarse de nosotros. Sin embargo al entrar en la era moderna la calidad del programa desciende. Aviones como el F-16 o el MIG-23 tienen sistemas de armas mucho más complejos que los representados, y esto produce una sensación de irrealidad. También nos sorprendió en el Harrier, lo pobremente conseguido que está el modelo de vuelo. En algunos momentos llegamos a parar el avión en el aire e invertirlo y..., ¡no se cayó! Se comportaba igual que si estuviéramos volando invertido a alta velocidad, ¡pero estaba parado! Pese a todo, es comprensible que en un programa con tanto número de aviones se hayan sacrificado algunos parámetros de realidad a favor de una mayor homogeneidad en el manejo de los distintos aeroplanos.

LAS MISIONES

Después del apartado de "Duelo", podemos acceder al menú de misiones. Aquí se nos pedirá que nos inscribamos como pilotos para poder reflejar nuestros ascensos y méritos en cualquier época, y después pasamos a elegir la guerra y el tipo de avión en el que

CONSEJOS



DogFight» es un programa muy compacto y veraz en el que no hemos podido encontrar trucos "tramposos" del estilo de "si te quedas quieto en tierra y pulsas tal combinación de teclas, tu enemigos desaparecerán o te harás invencible...", o algo por el estilo. Los consejos que podemos dar son los mismos que daría cualquier piloto de combate real y os podemos asegurar que si los intentáis seguir a base de práctica y tesón, vuestras habilidades mejorarán y el juego se hará mucho más gratificante.

El sol es tu aliado y también tu problema si vuelas de frente a él. Podría cegarte y no verías a tu adversario. Vuela siempre con el sol a tu espalda para que deslumbre al enemigo. La posición óptima para iniciar un ataque es siempre desde arriba y con el sol "a las seis"

Mantén los ojos siempre fuera de la cabina. No te distraigas mirandolos instrumentos o admirando el paisaje. Ocho de cada diez pilotos derribados perdieron el combate por haber sido cogidos por sorpresa. Recuerda: el que coge desprevenido al enemigo tiene todos los ases en la manga, y el que pierde de vista al blanco puede ser derribado sin darse cuenta. Utiliza constantemente las vistas externas para mantener al enemigo siempre localizado con respecto a tu avión.

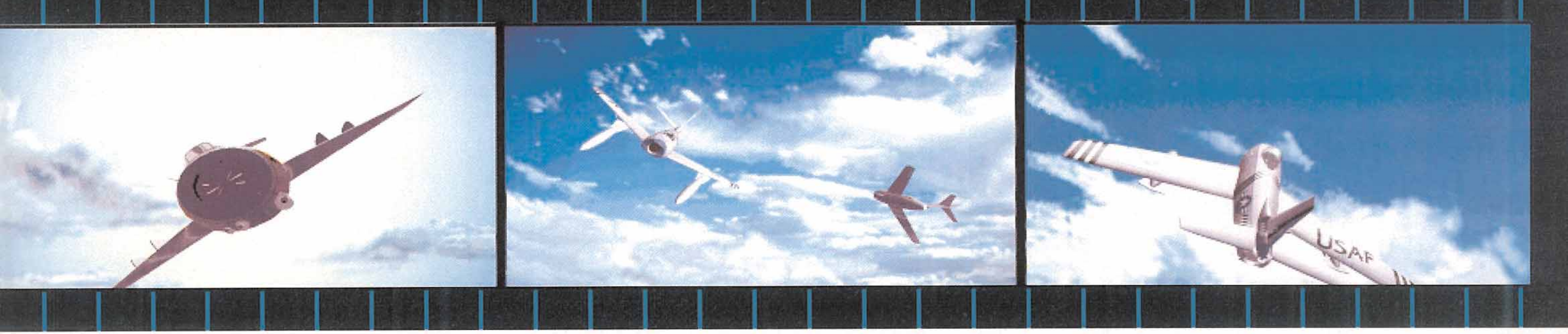
Si vuelas bajo es posible que veas la sombra del avión enemigo en el suelo antes que a su aparato. Chequea el suelo de vez en cuando. Un puntito negro deslizándose rápido por él te avisará de la presencia del enemigo y podrás maniobrar para buscar la posición de ataque más ventajosa.

Hay que ser impredecibles. En combate cerrado si un avión enemigo te persigue y no te puedes despegar de él; cambia constantemente de altitud y rumbo (no vueles en círculos). Piensa en tres dimensiones y utilízalas para cambiar





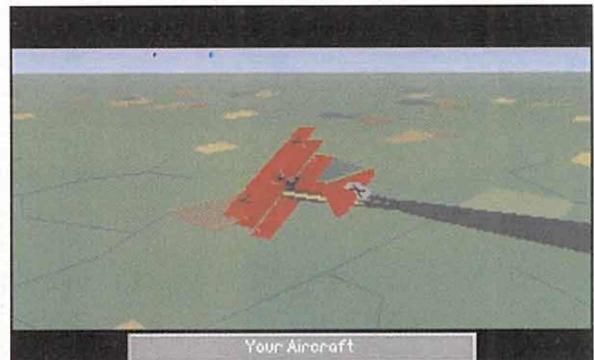


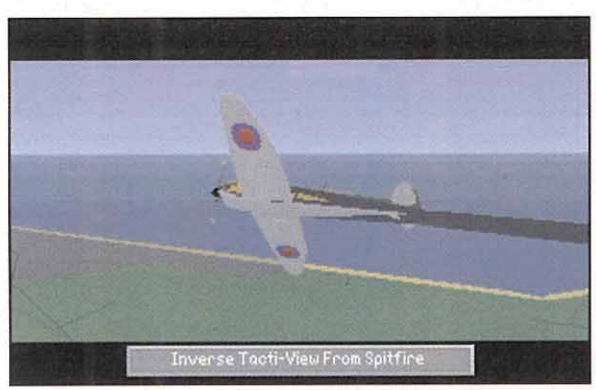


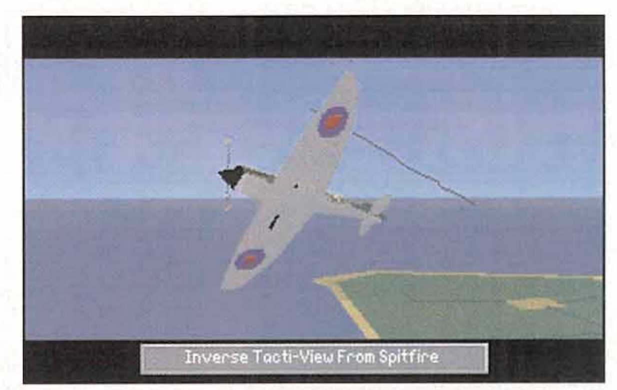
queremos volar. Aquí las cosas son más complejas que en el duelo puesto que tenemos un objetivo de misión concreto y además contaremos con otros tipos de aviones que efectuarán misiones de apoyo, ataque o patrulla para ayudarnos a finalizar la misión así como muchos más aviones enemigos de distinto tipo para poner las cosas difíciles. Podremos volar en formación con otros aviones, planear nuestros ataques contando con el apoyo de cazas de escolta o bombarderos y elegir nuestros objetivos en los territorios marcados. La idea es brillante si..., pero el resultado deja mucho que desear.

En efecto, el gran fallo del programa está en esta sección. Sólo hay una misión para cada época y la podemos volar en ambos bandos, podemos variar los cometidos de cada escuadrilla para dar más variedad, pero el objetivo de la misión siempre es el mismo, por lo que después de jugarla un par de veces deja de tener interés y se hace muy aburrida. Esto acentúa un poco más la sensación de que Microprose tenía este programa archivado desde hace mucho tiempo y lo han sacado al mercado rápido y sin cuidar los detalles.









"Un sencillo menú nos permite elegir en qué época queremos volar y en qué bando militaremos. La tentación de emular las hazañas de 'El Barón Rojo' es irresistible, por lo que elegiremos pilotar su rojo triplano durante la Primera Guerra Mundial.

QUE PASARÍA SI...

La tercera y última sección del programa es innovadora, fresca y original. Apoyándose en la histórica frase del legendario as alemán de la Segunda Guerra Mundial Adolf Galland –"sólo el espíritu de ataque, nacido de un corazón valiente, traerá el éxito a un piloto de caza sin importar lo moderno que su avión sea o lo desarrollado que esté el aeroplano enemigo"–, Microprose nos plantea en este apartado la posibilidad de jugar con el tiempo y comprobar realmente si son ciertas las palabras de Galland.

Así pues se nos ofrece un espectacular menú en el que están reflejados todos los aviones del programa para que elijamos uno y también podamos escoger hasta cinco oponentes simultáneos sin importar quienes sean. Os podemos asegurar que es una experiencia única pilotar un F-16 contra tres biplanos de la Primera Guerra Mundial y comprobar que son mucho más difíciles de cazar de lo que esperábamos..., porque son endemoniadamente lentos y continuamente les sobrepasamos, momento que aprovechan para dispararnos...

Puede que muchos de vosotros al leer estas líneas estéis inevitablemente pensando en aquel programa de Electronics Arts que fuera un gran éxito durante el año 1991. Nos estamos refiriendo a «Chuck Yeager´s Air Combat» y, sí, estamos de acuerdo con vosotros: Microprose no ha inventado nada nuevo. Ya ha habido anteriormente otros programas que juegan con paradojas temporales, pero os podemos asegurar que ninguno con la calidad e intensidad de «DogFight».

JUEGA CON TUS AMIGOS

Por último, cabe destacar en «DogFight» la posibilidad de conectar entre dos ordenadores vía modem o directamente a través de un cable RS-232 estándar para realizar los combates aéreos contra enemigos humanos reales. Lo hemos dicho ya muchas veces y lo seguiremos diciendo. Ningún ordenador puede igualar la inteligencia humana y la sensación que produce un rabioso combate aéreo entre dos contendientes humanos no es comparable a nada que el ordenador intente reproducir. La pena es que en España la gente no esta muy habituada ha conectarse con modem (ni los precios de telefónica lo permiten), pero quien escribe estas líneas lo hace con cierta asiduidad y está dispuesto a aceptar desafíos de todos aquellos que queráis medir vuestras habilidades con él..., sin importarle el tipo de avión que queráis emplear.

EN RESUMEN.

Un excelente programa aunque difícil de catalogar. Con respecto a su competencia, gana en muchos aspectos pero es débil en otros. Por ejemplo, no es tan brillante gráficamente como «Strike Commander» pero su modelo de combate aéreo es bastante mejor. No tiene la intensidad de las peleas de perro de «Falcon 3.0» pero nos permite manejar muchos más aviones. No tiene tantos aviones como «Birds of Prey» pero le triplica en calidad y veracidad. Ni se acerca a la precisión técnica y la rigurosa exactitud de «Tornado» pero es más jugable y nos proporcionó más entretenimiento fácil. Es como «Chuck Yeager´s Air Combat" pero venido a más y con mejores intenciones. En definitiva, "el que mucho abarca..., poco aprieta".

«DogFight» hace de todo y todo lo hace bien, pero sin destacar especialmente en ningún punto. Su gran punto fuerte es su tremenda adictividad y la facilidad con la que nos absorbe para transportarnos a sus distintas épocas y nos hace pelear y volar. Volar para pelear, pelear para volar, pelear para ganar...

Antonio "Mad Max" Cárcer

87

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	80
SONIDO	80
DIFICULTAD	95
ANIMACIÓN	90



Idea original con una sensación de velocidad real. El modelo de combate de los aviones nos mantendrá pegados al joystick muchas horas.



Tres son las "pegas" de "DogFight»: gráficos pobres para lo que se estila hoy día; un único tipo de misiones y sensación general de "antiguo".

Y TRUCOS



constantemente tu posición –al menos dificultarás su puntería– y le forzarás a que te sobrepase para poder atacarle tu a él.

Insistimos: no te quedes quieto, ni volando en círculos. En combate real una maniobra inesperada sorprenderá al enemigo y, como ya hemos mencionado, la sorpresa hace que las batallas se decidan de forma favorable al más agresivo.

La mejor táctica defensiva es un movimiento ofensivo brusco y rápido. Si piensan que vas a huir y les atacas, como poco, conseguirás desconcertarles y ganar tiempo para buscar una posición más favorable.

No huyas de un atacante alejándote de él. Gira hacia él y le forzarás a sobrepasarte y quedar al alcance de tus armas.

Si intentas proteger algo, no estas protegiendo nada. El ataque es siempre la mejor forma de defensa.

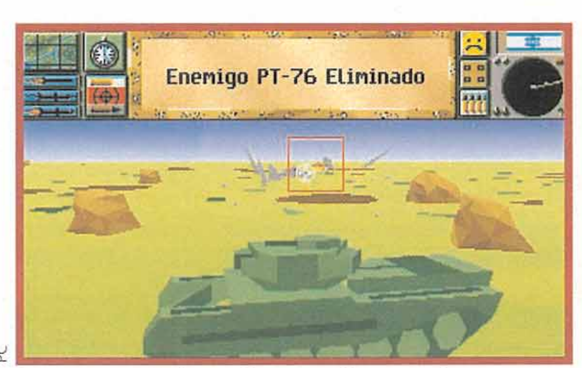
Practica las maniobras reflejadas en el manual hasta que sean algo instintivo en ti. Estas maniobras las han ido creando muchos ases de la aviación a lo largo de ochenta años y son las mejores tácticas existentes para el combate aéreo. Por cierto, no te quepa duda de que tu enemigo también las empleará a fondo.

Por último, es esencial que siempre seas el cazador y no el cazado. Los pilotos de combate reales son gente agresiva, rebelde y pendenciera hasta en el cumpleaños de sus hijos pequeños. En el combate aéreo, por encima de todo, se enfrentan dos hombres, dos voluntades. Sólo ganará aquel que desde el primer compás de la lucha hasta el final haya estado absolutamente convencido de su victoria. No importa que avión sea más poderoso. Si realmente deseas vencer..., vencerás! Sólo tienes que desearlo más que tu enemigo y ser más rápido. Suerte...

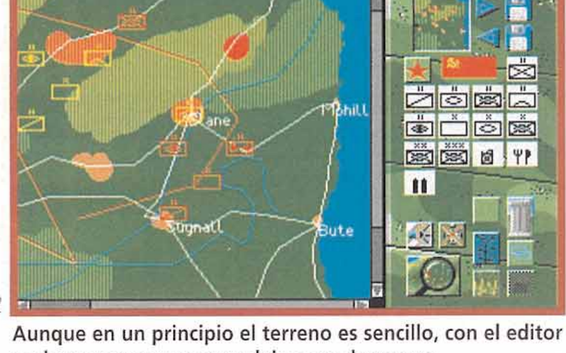


CAMPAIGN II

De nuevo Jonathan Griffiths vuelve a la carga con una segunda versión de su «Campaign», uno de los mejores juegos de estrategia bélica que existen actualmente. «Campaign II» recrea una vez más, bajo un fantástico entorno, un sistema de juegos de guerra, basados en conflictos terrestres que tuvieron lugar en la Segunda Guerra Mundial. Un programa que viene a poner a prueba vuestras dotes de "jugones estrategas". Así que, cargad vuestros PCs con sus mejores armas, y disponeos a disfrutar de una velada de acción bélica.



PC
Este espectacular juego de estrategia, se convierte en un arcade también, cuando entramos en el modo batalla.



PC
Aunque en un principio el terreno es sencillo, con el editor podremos crear una compleja zona de guerra.



PC
Más de cientonoventa fichas gráficas se han incluido, conteniendo las características técnicas de todos los vehículos.



PC
En esta segunda parte, además de los combates terrestres, podremos participar en emocionantes batallas aéreas.

- EMPIRE
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- ESTRATEGIA

Resulta paradójico que un hecho tan cruel como es una guerra, por medio de un videojuego se convierta un algo magnífico y divertido... Claro que cierto es también que en un juego de ordenador, las víctimas y los desastres son afortunadamente ficticios, y nadie sufre daño alguno. Es lo que se llama jugar a la guerra, y ojalá en todas sucediera esto mismo, es decir, que fueran un simple, divertido e inofensivo simulacro, como sucede en este último trabajo de Empire.

Esta vez, en «Campaign II», además de simular los enfrentamientos que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial, como lo hacía su predecesor en el tiempo, simula también nuevos aspectos relacionados con las técnicas de combate moderno, presentando los actuales sistemas de armamento como: misiles teledirigidos, cohetes, telémetros láser, estabilizadores de armas o visión nocturna, por citar algunos de los más significativos. También ahora podremos participar no sólo en enfrentamientos de tierra, sino que podremos hacerlo pilotando helicópteros en ataques aire-tierra o aire-aire.

FIEL A UN ESTILO

En cuanto al desarrollo y manejo del juego, éste es similar al de su antecesor. Una pantalla inicial se nos mostrará con dos partes bien diferenciadas. En la zona izquierda aparece la ventana de campaña, que representa una sección del territorio en conflicto. A la derecha encontramos una serie de iconos que corresponden a diferentes opciones. Estas son funciones tales como: editar y añadir diferentes objetos al mapa principal, crear nuevas ciudades, ríos, campos de minas, configurar las posiciones de nuestros ejércitos, ampliar zonas específicas del mapa... También una de las opciones nos permite obtener información de todos y cada uno de los vehículos que aparecerán, y contra los que nos enfrentaremos, a lo largo del juego.

En definitiva, una serie de datos técnicos y estadísticos para conocer mucho mejor el armamento enemigo y, así, saber cómo contrarrestar sus ataques de la mejor manera posible.

DIRECTOS AL FRENTE

Una vez que nos hayamos familiarizado con la pantalla y con los controles del juego, nos dispondremos a participar de lleno en la batalla, por medio del mapa de campaña. Cada vez que desplacemos una de nuestras divisiones o grupos de ejército hacia una ciudad ocupada por el enemigo, cuando estemos lo suficientemente cerca, tendrá lugar un enfrentamiento. Éste podrá ser de dos maneras: automático o manual.

Si elegimos el automático, el ordenador librará por medio de cálculos, teniendo en cuenta factores como cantidad de unidades operativas y destreza de combate, una lucha de la que nos informará, al cabo de un rato, cuál ha sido el bando vencedor. Si por el contrario optamos por el modo manual, tendremos que ser nosotros mismos los que manejemos a todas nuestras piezas de combate, distribuyéndolas del mejor modo para conseguir nuestro objetivo.

Para los que no hayáis tenido todavía la oportunidad de jugar al «Campaign», os diremos que el modo de batalla que presenta este programa es realmente increíble. Además de incorporar el típico sistema de lucha de los juegos de estrategia, es decir en dos dimensiones, existe un modo superadictivo y entretenido de jugar que es bajo una perspectiva en tres dimensiones. Aquí podremos manejar individualmente cualquiera de nuestras piezas, ya sean tanques, helicópteros, jeeps, teniendo cada una sus respectivos controles de uso.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque las diferencias entre «Campaign» y «Campaign II» son mínimas, esta segunda parte posee características que la distinguen lo suficiente como para considerarla algo más que una ampliación de la anterior versión. En general, la mecánica del juego sigue siendo la misma, salvo que ahora también tomaremos parte activa en combates aéreos, y que usaremos maquinaria de guerra más moderna y actual, empleando, por poner un ejemplo, misiles teledirigidos. También ha sido mejorado ligeramente el entorno de batalla en 3-D gracias al ajuste de detalle que se puede efectuar, por lo que el juego gana algo más en vistosidad gráfica.

El programa no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad, incluso diríamos que es hasta más sencillo de manejar, a pesar de la gran número de opciones que posee. «Campaign II» es, en definitiva un juego puramente estratégico con pequeñas dosis arcade.

E.R.F.

80

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	76
ADICCIÓN	85
SONIDO	69
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

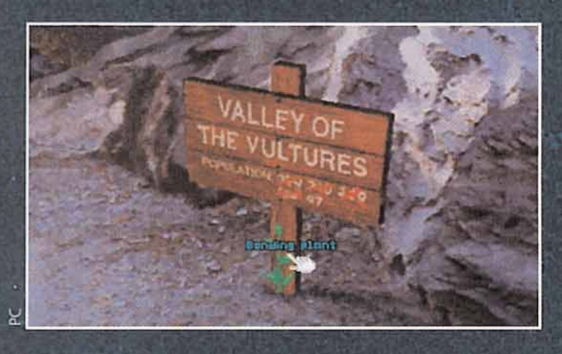

La jugabilidad y el modo de batalla tridimensional, hace que los aspectos propios del arcade estén muy conseguidos.

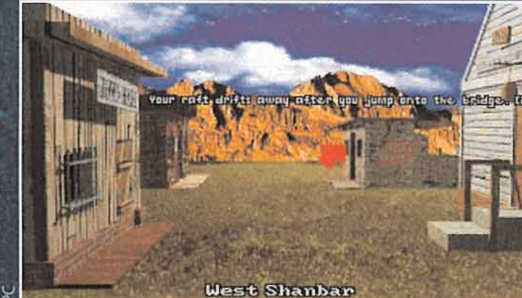

Las pocas diferencias a nivel gráfico y sonoro que presenta respecto a su predecesor en el tiempo.



RETURN TO ZORK

Hace algunos días recibí una carta de la compañía IT&L en la que me notificaban que había ganado unas vacaciones pagadas de cuatro días en el Valle de los Gorriones. Al principio la invitación me extrañó ya que no me había apuntado a ningún sorteo, pero las condiciones del viaje me resultaron totalmente irresistibles ya que podría visitar las ruinas recién descubiertas que probaban la presencia en el valle del mítico imperio subterráneo de Zork.







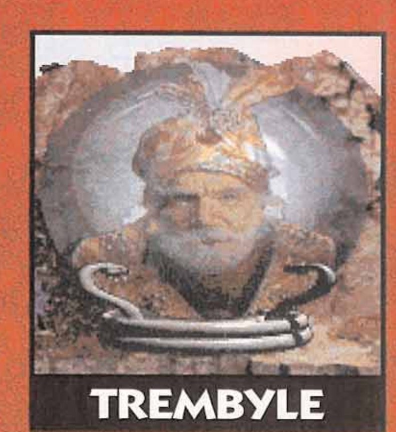
Tras las huellas de Morphius

Después de ponerme en contacto con los organizadores y aceptar el premio, recibí gratis una cámara fotográfica, un mapa, un cuchillo, una grabadora y una esfera de cristal que me serviría de medio de comunicación con un guía de la compañía. Este guía resultó ser un curioso personaje llamado mago Trembyle que se ofreció a darme todo tipo de información a medida que la fuera necesitando, y a recurrir a él si me encontraba en dificultades. Sin embargo los problemas llegaron muy pronto ya que según Trembyle la esfera necesitaba una nueva batería.

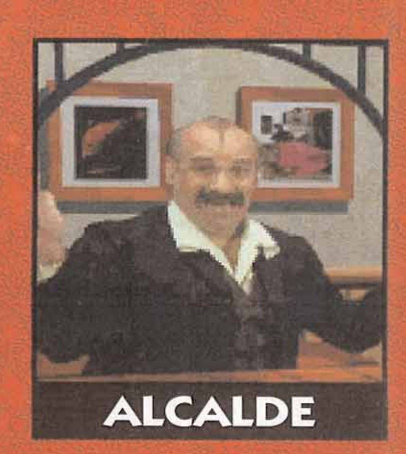
Llegué al valle por un escarpado camino de montaña. Después de ahuyentar al buitre que se había posado sobre el cartel arrojándole una roca suelta me acerqué al mismo, encontrando a sus pies una pequeña planta, y para estar seguro de que el vegetal se mantendría vivo durante varias horas decidí cavar a su alrededor con ayuda del cuchillo en lugar de arrancarla. El vigilante del faro me explicó que el camino del sur no se podía cruzar y me advirtió que tuviera mucho cuidado con los buitres. Me habló de la extraña desaparición de la parte oeste del pueblo de Shanbar y de la mitad del puente que cruzaba el río, y explicó que el faro llevaba varios años apagado porque necesitaba para funcionar un material fosforescente llamado "illumynite" que últimamente se había vuelto imposible de conseguir. Dado que no podía dirigirme a Shanbar por tierra decidí buscar otro medio de transporte. En la parte trasera del faro corté unas ramas con ayuda del cuchillo y las até a unos tablones de madera para construir una balsa. Lancé la balsa al río, me dejé arrastrar por la corriente y abandoné la balsa al acercarme al puente medio destruido del que me había hablado el vigilante del faro.

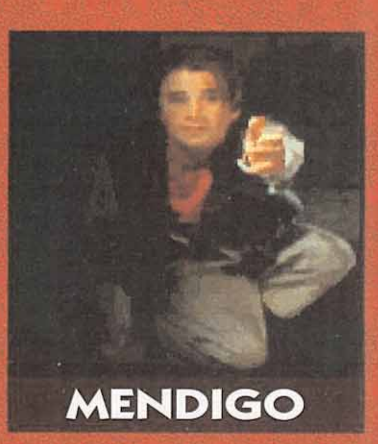
EN EL PUEBLO FANTASMA

Shanbar Oeste parecía encontrarse envuelto en una atmósfera de abandono causada sin duda por ese extraño fenómeno que estaba haciendo desaparecer los edificios. La puerta de la escuela estaba cerrada, pero conseguí hacerme escuchar golpeando la campana con el cuchillo. La maestra, una encantadora mujer llamada Miss Peepers, me entregó su libro de notas después de contestar bien a una pregunta sobre cultura general. En el ayuntamiento el alcalde de Shanbar me permitió consultar los archivos y así pude descubrir informaciones sobre la IT&L, las costumbres locales, los extraños fenómenos mágicos que habían tenido lugar hace años y los lugares más interesantes de Shanbar, muchos de los cuales al parecer habían desaparecido bajo tierra. El viejo almacén se encontraba en ruinas. En medio de montones de escombros que se habían convertido en la guarida de una familia de ratones encontré una manivela y una caja de madera. Regresé por un momento al puente derruido y, recorriendo el camino que seguía la orilla del río, llegué al viejo molino. Rechacé por el momento la amable invitación de Boos, el dueño del molino, y después de atravesar la puerta trasera del edificio encontré una llave amarilla en el suelo. Después de quitar un tablón de madera que impedía el movimiento de la rueda del molino regresé al pueblo y abrí con la llave la puerta de la tienda de regalos donde encontré una batería y, en el interior de la caja registradora, →


TREMBYLE

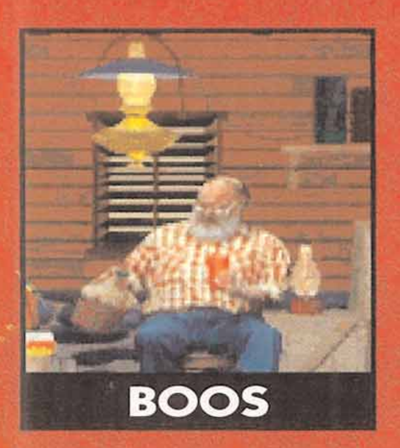

MISS PEEPERS


ALCALDE

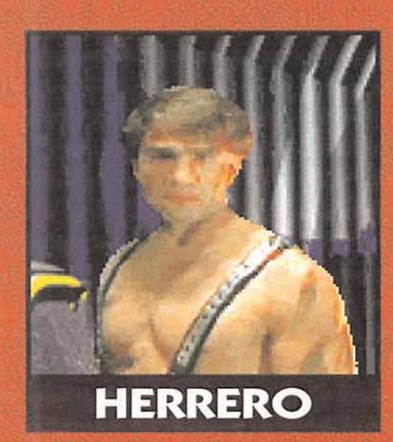

MENDIGO

Estos son cuatro personajes que encontramos en nuestros primeros pasos por el mundo onírico de Zork. El Mago Trembyle es nuestro guía y lazarillo; es la solución a muchos de nuestros problemas e incógnitas. El pobre se encuentra dentro de una esfera de cristal a través de la que nos advierte de los peligros que nos amenazan. Más "normal" es Miss Peepers, una profesora, que, como tal, nos examinará a la primera de cambio. Si respondemos bien a su pregunta, nos recompensará muy bien... El alcalde de Shanbar Oeste, muy hospitalario él, se ofrecerá a darnos toda la información de necesitemos. Pero el que nos da lo poco que tiene es el joven mendigo que vive debajo del puente del pueblo. Es el más desinteresado.









Ya desde un principio, en el momento en el que intentamos entrar en su faro sin pedir permiso, el farero de Shanbar nos advierte de todo lo que tendremos que investigar en nuestra aventura. Y no solamente investigar, sino que luchar contra los elementos acuáticos, o por lo menos líquidos, como el vino que insistentemente nos ofrece el borrachín de Boos.

Por fortuna, personajes como Molly, una muy amable recepcionista un hotel del nuevo Shanbar, nos pone las cosas fáciles. Ella es la esposa de Moodock, de que hablaremos dentro de un momento, y sabe que algo raro ocurre en Zork. Y el que siempre nos recibe con cara de perros es el herrero del pueblo, quien incluso nos intenta estafar...



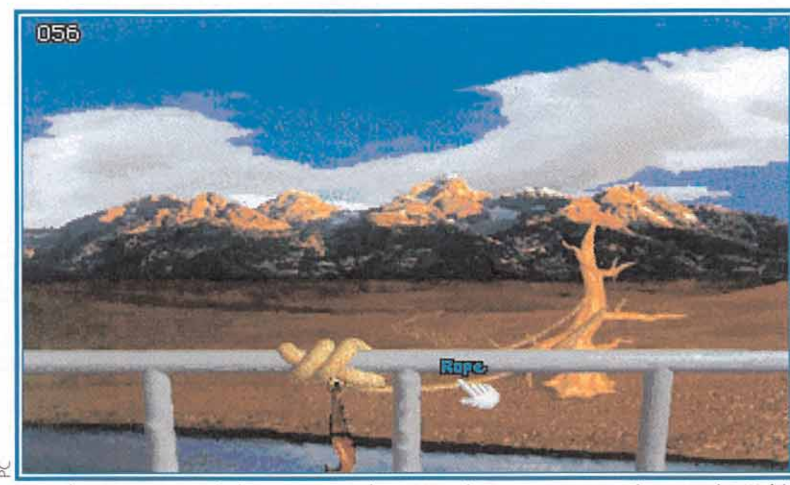
PC

Hasta la isla de Ferryman llegamos con la ayuda de un tenebroso barquero. En este pedazo de tierra rodeado de agua no nos esperan sorpresas agradables.



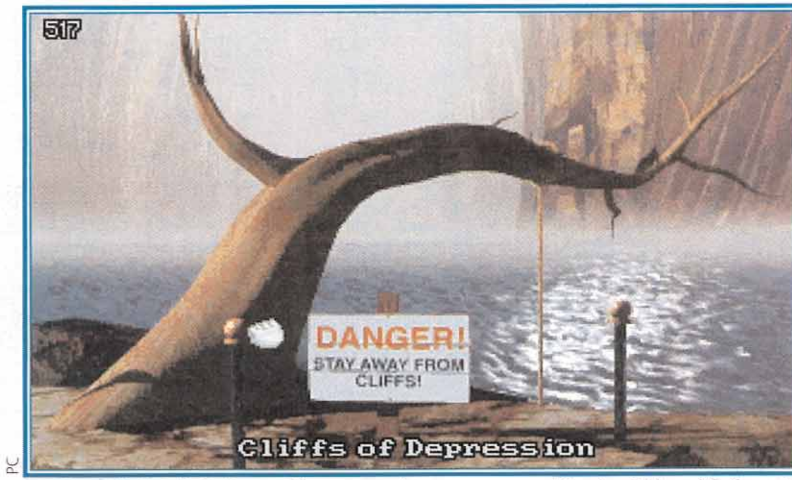
PC

Ruinas, ruinas y más ruinas. Esto es lo que podemos encontrar en muchos de los parajes que rodean el imperio subterráneo de Zork.



PC

Ya sabemos para qué sirve una cuerda que teníamos en nuestro inventario. Subimos al faro y la atamos de su barandilla, al árbol del otro lado del río.



PC

Los Acantilados de la Depresión nos producen una sensación de vértigo dificilmente superable. Pero si queremos avanzar en nuestro propósito, tendremos que ser fuertes.

unos billetes para Dizzyworld (un parque de atracciones subterráneo del que había leído algo en los ficheros del ayuntamiento) y unas cuantas monedas. Coloqué la batería en la esfera de cristal y conseguí restablecer la comunicación con el mago Trembyle. Conocí a un joven mendigo que vivía bajo el trozo que aún quedaba en pie del puente. Le di los billetes para Dizzyworld y en agradecimiento me entregó un objeto que se encontraba demasiado sucio como para resultar reconocible. Ahora era la ocasión de regresar al viejo molino y, recordando la fórmula ritual que había leído en los ficheros, acepté el vaso de whisky que me entregaba Boos, le propuse un brindis, arrojé el contenido del vaso en una maceta sin que se diera cuenta y a continuación simulé que bebía del vaso vacío. Boos bebió de su vaso y me ofreció otro, de manera que repetí el proceso tres veces y, entre el tercer y cuarto brindis, le pedí sus llaves. Ahora que tenía una fuerte carga de alcohol, Boos no estaba en condiciones de negarse a nada y me entregó las llaves de su furgoneta. Pero lo que más me interesaba era que después de que Boos cayera al suelo borracho pude coger un frasco de cristal, bajar por una trampilla hasta un pozo subterráneo y allí abrir una misteriosa puerta.

EL IMPERIO DE ZORK

Me encontraba en el interior de un molino idéntico al de Boos, y al salir al exterior me di cuenta de que había llegado a un lugar que parecía ser una réplica del Valle de los Gorriones. Por fuera el molino era igual al primero y se encontraba también en la orilla izquierda del río, pero ahora el puente estaba en perfecto estado y todos los edificios de Shanbar que habían desaparecido, se encontraban en la orilla derecha. Y en el lado opuesto un cartel de bienvenida y un camino conducían a zonas desconocidas. Decidí comenzar mis investigaciones en Shanbar Este, en los edificios que habían pertenecido al pueblo que había explorado horas antes.

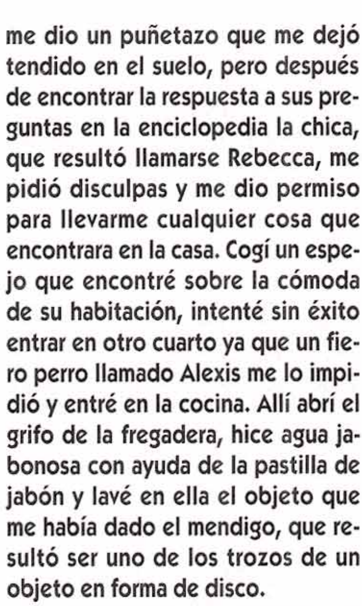
Conocí a Moodock en su tienda de armas y, después de que me explicara las reglas de un juego de mesa llamado "Survivor", jugué con él hasta ganarle una partida y conseguí que me regalara una espada sucia y una moneda. Examiné la espada y se la entregué al herrero para que la limpiara. Le dejé solo durante unos minutos para que trabajara tranquilamente y conseguí que me la devolviera limpia a cambio de dos zorkmids. Pero al examinar de nuevo la espada me di cuenta de que no era la misma que yo le había dado minutos antes ya que la original tenía una gema en la empuñadura, así que le amenacé hasta que reconoció su equivocación, momento en el que me devolvió la espada correcta. Crucé el puente que conducía a Nuevo Shanbar Oeste, cogí un libro al pie de "El Memorial del Loco" y me dirigí a la granja de Snoot, en cuyo interior encontré una hermosa joven lavándose los dientes en el cuarto de baño. Mi presencia debió asustarle ya que me dio un puñetazo que me dejó tendido en el suelo, pero después de encontrar la respuesta a sus preguntas en la enciclopedia la chica, que resultó llamarse Rebecca, me pidió disculpas y me dio permiso para llevarme cualquier cosa que encontrara en la casa. Cogí un espejo que encontré sobre la cómoda de su habitación, intenté sin éxito entrar en otro cuarto ya que un fiero perro llamado Alexis me lo impidió y entré en la cocina. Allí abrí el grifo de la fregadera, hice agua jabonosa con ayuda de la pastilla de jabón y lavé en ella el objeto que me había dado el mendigo, que resultó ser uno de los trozos de un objeto en forma de disco.

Shanbar Oeste se encontraba envuelto en una atmósfera de abandono causada por el fenómeno que hacía desaparecer los edificios.

A continuación cogí un trozo de carne congelada del frigorífico, me llevé el termo que había sobre la mesa y llené el frasco con agua del lavabo del cuarto de baño. De nuevo en el exterior, me acerqué al silo situado a la derecha de la granja, coloqué en su sitio la manivela y comencé a darle vueltas en el sentido de las agujas del reloj. A los pocos segundos el silo estalló liberando toneladas de zanahorias. A la derecha de la granja se encontraba un rancho compuesto por una casa y un establo. Pugney, el propietario, se negaba a abrir la puerta a los extraños pero llevando con cuidado la conversación (amenazándole una vez para luego pedirle disculpas) conseguí que me diera permiso para llevarme una caja que estaba cerca de su casa. A continuación me dirigí al establo donde encontré una vaca deseando ser ordeñada. Para evitar que el contacto con mis manos frías la pusiera de mal humor cogí algo de heno, lo coloqué en el suelo, lo hice arder con ayuda de una cerilla y utilicé la hoguera para calentarme las manos. Ahora ya nada me impedía ordeñar la vaca y guardar la leche en el termo, y antes de marcharme decidí sacarle una foto que tal vez me fuera útil más adelante. Crucé de nuevo el puente para llegar a la zona este del pueblo y me dirigí al incinerador, situado frente al taller del herrero. Abrí el horno con la palanca de la derecha y arrojé la caja en su interior. Al cerrar el horno y mover la palanca restante se abrió un cajón en la parte inferior donde encontré todo lo que quedaba de la caja, un alambre incandescente. No podía cogerlo en esas condiciones, así que dejé caer sobre él el agua del frasco para reducir su temperatura. El alambre me sirvió para abrir la puerta cerrada del Almacén General. En su interior encontré varias ratas correteando sobre el mostrador que conseguí introducir en la caja de madera, y antes de salir agité varias veces una caja de cereales hasta conseguir coger un silbato que se escondía en el fondo.

LA PRESENCIA DEL MAL

Al fondo de Shanbar Este se abrían dos caminos y decidí coger el de la izquierda. Allí me encontré de nuevo con Rebecca, que ahora con más calma me explicó que estaba escribiendo un libro sobre el regreso de las fuerzas maléfi-





PC

Todo un espectáculo de danza es el que nos ofrecen las musas casi al final de «Return to Zork». Nuestra misión es saber colocar bien una serie de objetos.



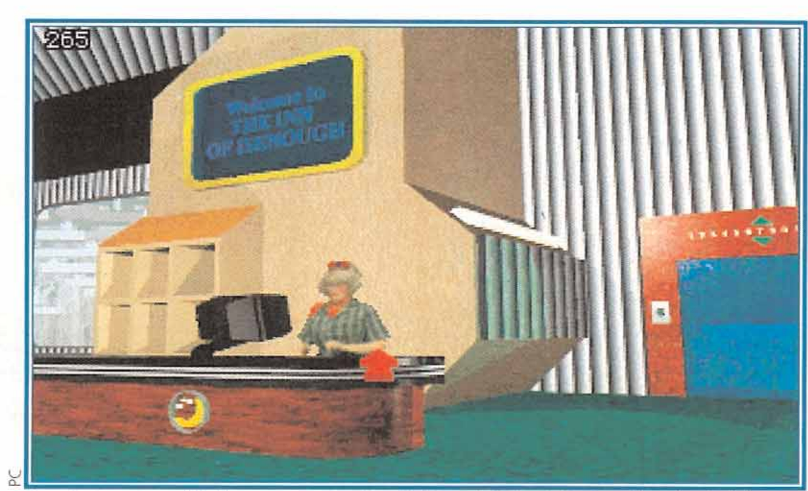
PC

El laberinto creado en "El Bosque Susurrante" es complicado de descifrar, sobre todo si nos encontramos con sorpresas como esta enorme tela de araña.




PC

Estamos dentro de la casa de Rebecca. En el cuarto de baño poco podremos hacer puesto que no hay nada de interés para nuestra investigación.



PC

Aquí tenemos a Molly en su recepción del hotel. Sólo dejará subir a las habitaciones a aquellos que previamente le paguen una respetable cantidad de dinero.

cas a Zork y que estaba convencida de la existencia de una criatura llamada Morphius que intentaba introducirse en sus sueños. Después de sacar una foto de Rebecca continué andando hasta llegar a unas ruinas donde encontré un marco y unas piezas cuadradas que resultaron formar parte de un puzzle. Cada una de las once piezas contenía dos palabras, y después de mover correctamente el espacio libre conseguí completar dos frases, una que hablaba de mezclar agua de la cascada con excrementos de murciélago para obtener una poción de invisibilidad y otra que decía algo así como "Busca tres piezas más en el suelo donde ésta fue encontrada".

Volví a examinar las ruinas y efectivamente encontré tres nuevos objetos que antes no había visto: un fragmento de disco similar al que me había regalado el mendigo y dos trozos de "illumynite". Las palabras de Rebecca me habían preocupado, así que me dirigí al hotel y allí conocí a Molly, la esposa de Moodock, que trabajaba de recepcionista. Pagué el precio de una habitación, utilicé el ascensor para llegar hasta ella y me dispuse a soñar, pero para evitar los peligros de la oscuridad coloqué los trozos de "illumynite" sobre la mesilla de noche antes de apagar la luz. Entre los resplandores verdosos producidos por las rocas soñé con una imagen fantasmagórica que se alimentaba de los sueños de otras personas y que me hablaba con orgullo y altivez. Afortunadamente la visión no duró mucho, de manera que volví a encender la luz, recogí los trozos de "illumynite" y salí del hotel. Repetí el proceso otras dos veces y así pude averiguar más cosas acerca de esa extraña entidad, entre ellas que parecía escoger a las personas que le interesaban y las convertía en piedra después de absorber sus conocimientos. El camino que conducía a las ruinas continuaba hasta "El Bosque de los Espíritus", un lugar laberíntico del que decidí ir dibujando un mapa a medida que lo recorría para no perder la orientación. Muy cerca del punto de partida, hacia la derecha, encontré un árbol con hojas metálicas que dejó caer unas cuantas monedas cuando golpeé sus ramas con la espada. A partir de ahora ya sabía que podía volver a este lugar de vez en cuando para incrementar mi reserva de monedas.

Caminando por el bosque en dirección oeste encontré una insólita escena, un arquero ciego que disparaba sus flechas contra una pequeña e indefensa hada tomándola por un enemigo. Recordé que la vaca de Pugney se alimentaba de zanahorias e imaginé que su leche tendría virtudes curativas contra la ceguera, de manera que conseguí que el arquero recuperara la vista dándole parte del contenido del termo. El arquero se dio cuenta de que había estado a punto de matar a una inocente hada y, avergonzado, se marchó abandonando su arco y sus flechas. El hada también había desaparecido, pero conseguí encontrarla de nuevo caminando dos localidades hacia el norte y una hacia el oeste. Encendí una cerilla para evitar los peligros de la oscuridad y hablé con ella hasta que me reconoció y me entregó un saquito de polvo de hadas en agradecimiento por haberla salvado. Continuando con la exploración de "El Bosque de los Espíritus" seguí caminando hasta un lugar donde la presencia de un montón de hojas secas en el suelo me hizo desconfiar.

Lancé un objeto cualquiera sobre las hojas y comprobé que efectivamente se trataba de una trampa que me hubiera atrapado al pisarla, así que la rompí con ayuda de la espada para recuperar el objeto que había lanzado antes y seguí caminando. En el extremo noreste del bosque localicé una estatua que representaba un jabalí y, golpeándola tres veces con la espada, conseguí destruirla y encontrar en su interior una nueva pieza del disco. Ya nada más podía hacer por el momento en el bosque, así que retrocedí el camino recorrido hasta encontrar la salida. Suponiendo que si la leche había ayudado al arquero probablemente me ayudaría también a mí decidí beber la que quedaba en el termo y al instante mi visión mejoró. Pero supuse que no era suficiente, así que regresé al rancho de Pugney y volví a ordeñar la vaca, aunque en esta ocasión además de volver a calentarme las manos tuve que darle unas cuantas zanahorias para que me permitiera acercarme a ella. Bebí dos veces más del termo y conseguí que mi visión resistiera cualquier tipo de hechizo. La carne del frigorífico se había descongelado con el tiempo y había empezado a pudrirse.

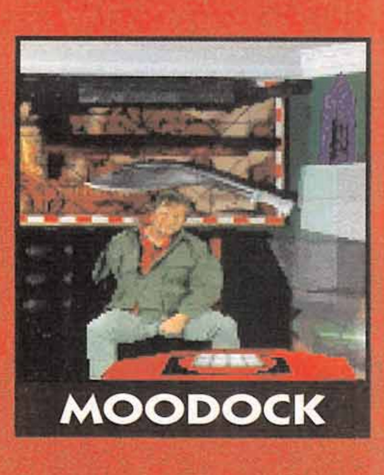
Ahora era el momento de esparcir polvo de hadas sobre ella, localizar un gran nido de buitres situado cerca del establo y arrojar la carne. Los buitres acudieron a comerla y se quedaron adormecidos bajo los efectos del polvo de hadas, momento que aproveché para introducirme dentro de su guarida, coger una garra de buitre colocada sobre una roca y escapar de ahí rápidamente.

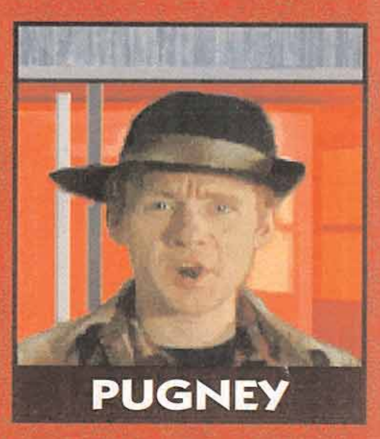
MAPA DE «FOREST OF THE SPIRITS»

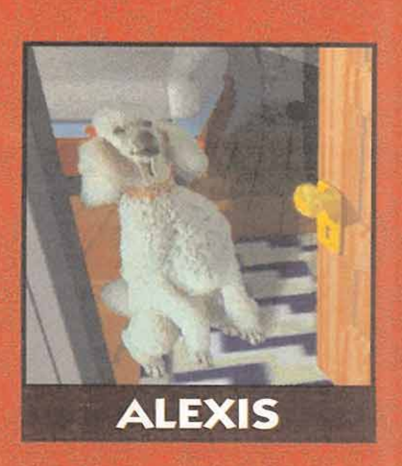
PRESA
ARAÑA
HUNGRY BOAR
ÁRBOL ESPIRITU
HOJAS
HADA
ARQ
SALIDA
ÁRBOL

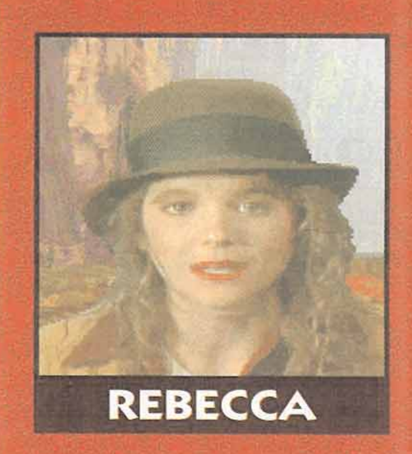
LOS PANTANOS

Conocí, cerca del puente, a un muchacho llamado Ben que alquilaba una canoa para dar paseos por el río. No sólo me enseñó a hacer un nudo de marinero cuando le señalé el nudo que estaba haciendo con las cuerdas de los salvavidas sino que, al mostrarle la foto de Rebecca, comenzó a hablar de una mujer que siempre le había gustado y ➛

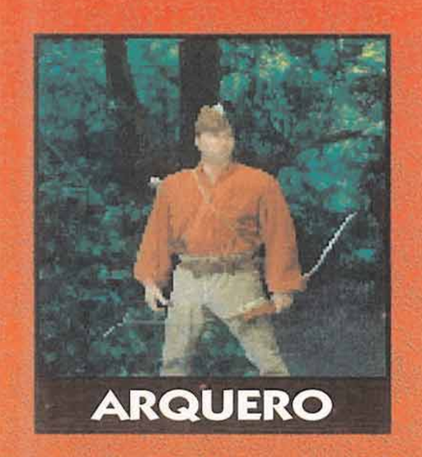


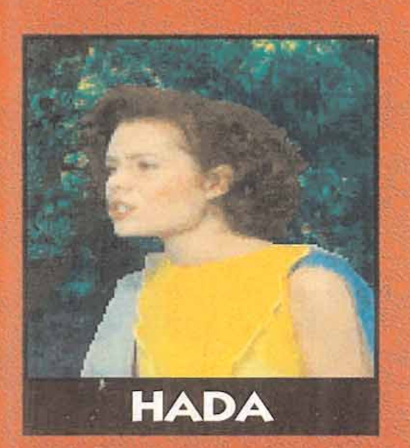




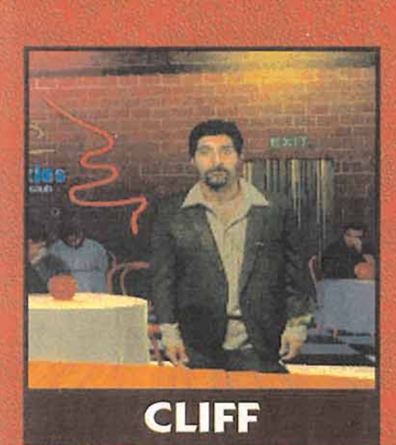


Moodock, al igual que su mujer, es un personaje entrañable: no solamente nos enseña a jugar y ganar al difícil juego del "Survivor", sino que nos regala una espada y unas cuantas monedas. Sin embargo, los tres siguientes personajes que os presentamos son realmente "bordes". Empezamos por Pugney, un granjero que nos amenaza nada más conocerle –aunque luego nos ayude–; continuamos por Alexis, un caniche mediano que no nos deja entrar en una habitación; para terminar con Rebecca, una joven, la dueña del perrito..., que lo primero que hace al vernos es sacudirnos un puñetazo que nos tumba en el suelo. Menos mal que al final se calma un poco y nos ofrece su experiencia.

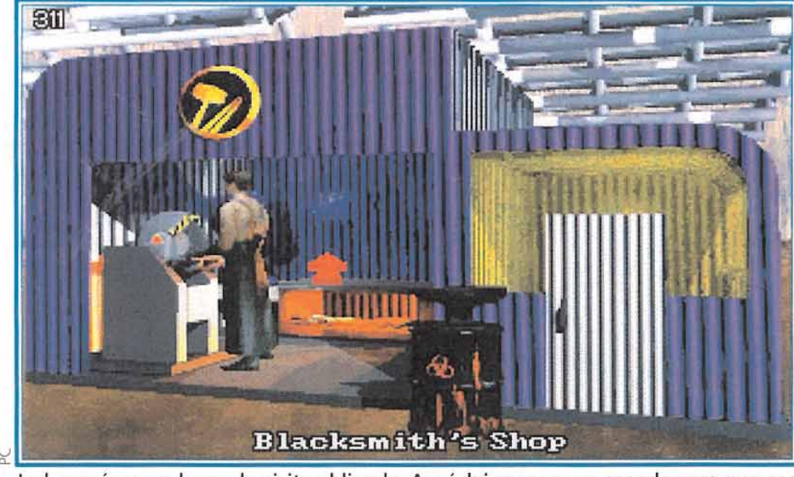








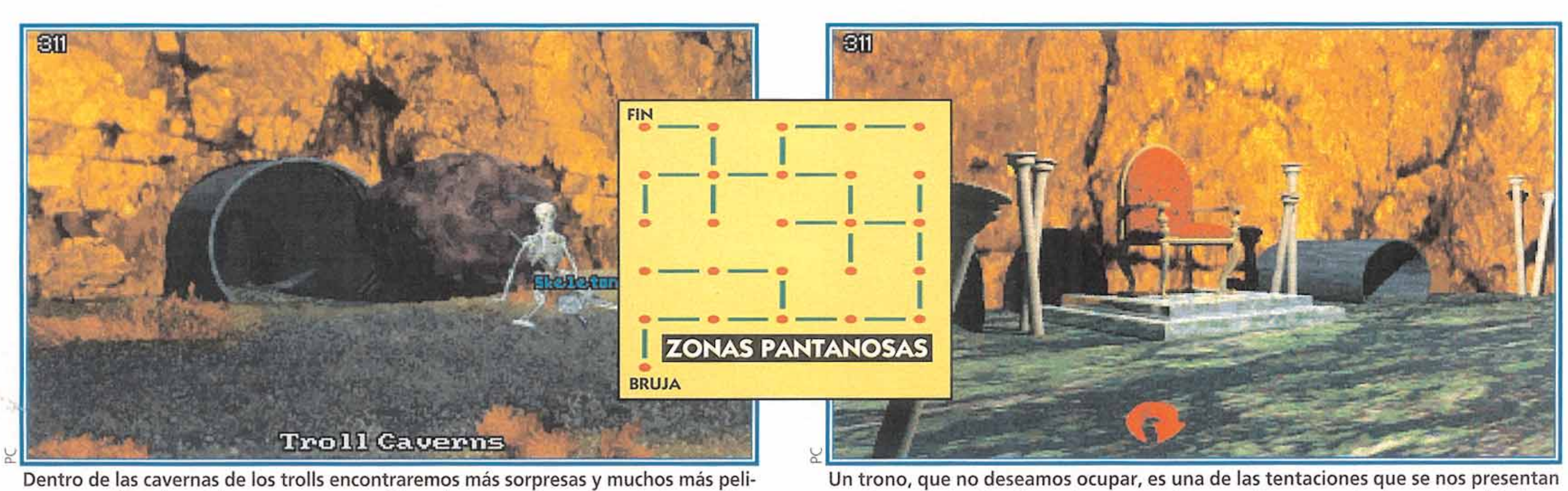
Estos son cuatro de los últimos personajes que encontraremos en «Return to Zork». Interesantes personalidades que nos harán vivir escenas sorprendentes. Porque sorprendente es ver cómo un arquero ciego dispara flechas contra una hermosa hada... Con un poco de leche acabaremos con esa peligrosa situación. Y lo que nos hace vivir una bruja llamada Itah es más difícil de creer aún: es una hechicera enamorada de un muchacho normal y corriente... Y la nota final la pone Cliff, el propietario de un bar en el que se celebra un extraño concurso de chistes. Este hombre barbudo, muy, muy pesado, nos obligará a participar en el certamen, del que saldremos muy airosos, gracias a las grabaciones que hemos efectuado anteriormente.



PC La herrería es un lugar de visita obligada. Aquí dejaremos una espada para que nos la arreglen y podamos usarla en cualquier momento. ¡Ojo con el herrero!



PC El incinerador nos servirá para convertir uno de los objetos que llevamos en el inventario en una herramienta para abrir una puerta.



PC Dentro de las cavernas de los trolls encontraremos más sorpresas y muchos más peligros. Tened mucho cuidado puesto que podéis acabar como el esqueleto de la entrada.

PC Un trono, que no deseamos ocupar, es una de las tentaciones que se nos presentan en «Return to Zork». No podemos despistarnos ni un segundo de nuestro objetivo.

me dio una carta de amor que no pudo hacer llegar hasta ella. Después de darle unas cuantas monedas Ben me permitió subir a bordo pero el motor parecía funcionar con un extraño sistema de propulsión.

Saqué las ratas de la caja de madera y las coloqué en el interior del motor, momento en el que las ratas comenzaron a correr sobre la rueda giratoria y pusieron el motor en marcha. La canoa se detuvo junto a un árbol seco en un pantano húmedo y desolado ya que un extraño hechizo había convertido las ratas en piedra y me impedía avanzar. El interior del árbol estaba hueco y allí conocí a una bruja llamada Itah que resultó ser la amada de Ben, así que le entregué la carta de amor y sin perder un segundo la hechicera cogió mi canoa para reunirse con él dejándome solo en el árbol. A mi alrededor se extendían kilómetros de zonas pantanosas en las que un mal paso podía suponer la muerte.

Dado que en principio era imposible saber en qué dirección se podía caminar sin hundirse, decidí utilizar el bastón que recogí en la habitación de la bruja para clavarlo en el suelo y saber así si la tierra era o no firme. Fui dibujando un mapa a medida que avanzaba y finalmente llegué sano y salvo a las ruinas situadas cerca de Shanbar Este. Volví a alquilar el barco de Ben y, de regreso en el árbol hueco de la bruja Itah, le mostré la foto de la vaca y conseguí a cambio permiso para coger su jaula de murciélagos. También le mostré el libro que había encontrado junto a la estatua de "El Memorial del Loco" y así descubrí que era un libro que contenía chistes en las diversas lenguas habladas en Zork. La bruja consiguió traducir uno de los chistes y decidí regresar a Shanbar recorriendo de nuevo los pantanos siguiendo el mapa que había dibujado.

MÁS ALLÁ DE LOS BOSQUES QUE SUSURRAN

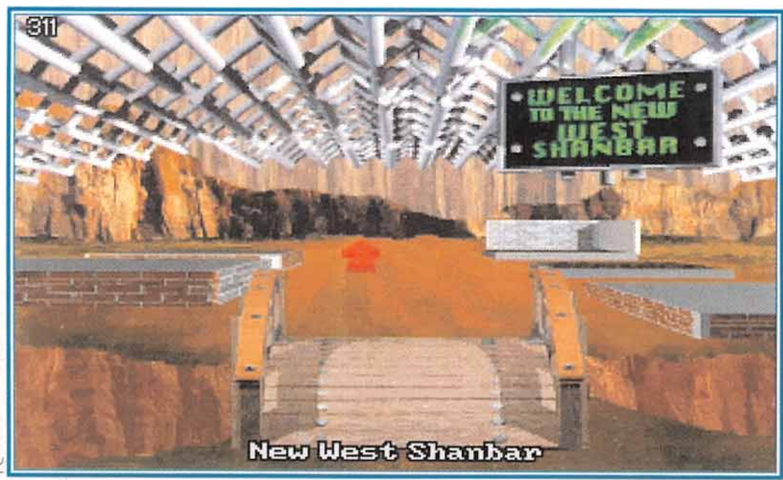
Caminando hacia la derecha desde el taller del herrero llegué a un tupido bosque cubierto de espesa niebla llamado "Bosques susurrantes". Estos bosques no solamente formaban un enmarañado laberinto sino que contenían un poderoso hechizo que debilitaba la vista de aquellos que pasaban demasiado tiempo en su interior, pero mis ojos habían sido reforzados con la leche y contaba con la ayuda de unos valiosos amigos que me ayudarían a encontrar el camino. Liberé a los murciélagos en la primera localidad del bosque y las pequeñas criaturas ciegas emprendieron el vuelo dejando un rastro perfectamente visible con sus excrementos. Recogí algunos de ellos y seguí a los murciélagos hasta llegar a la salida. Me encontraba a la orilla de un lago en lo que parecía ser un muelle, así que hice sonar tres veces la campana y apareció entre la niebla un misterioso barquero a bordo de una pequeña embarcación. Después de mostrarle la moneda que me había dado Moodock el barquero me llevó hasta una isla situada en el centro del lago. Un estrecho camino entre las rocas conducía a una pequeña vivienda. Arranqué con ayuda de la espada un objeto colocado sobre la puerta a modo de llamador que resultó ser un imán y una vez en el interior de la casa me llevé una gran sorpresa al descubrir que el único habitante era un pato. Pero bastó con leer el pergamino que encontré sobre el suelo para que el pato se convirtiera en un hombre que dijo llamarse el mago Canuk.

Caminando por el bosque encontré una insólita escena: un arquero ciego disparaba sus flechas contra una indefensa y pequeña hada.

Canuk se ofreció a traducir otro de los chistes del libro y cuando le pregunté por una curiosa botella con un barco en miniatura en su interior que había al fondo de la habitación me explicó que contenía una pieza similar a las que yo tenía y que podía lanzar sobre mí un hechizo que me haría durante veinte minutos lo suficientemente pequeño como para entrar en la botella. Al parecer Canuk tenía muy mala memoria y apuntaba las cosas para no olvidarlas ya que pude anotar una clave numérica (9427) escrita en la etiqueta de la botella. Caminé hasta el camarote principal, cogí un trapo colocado sobre la cama y abrí la caja fuerte utilizando la combinación que acababa de anotar. En su interior encontré el trozo de disco y una placa metálica roñosa, así que la froté con el trapo hasta dejarla reluciente y abandoné el barco llevando la placa en la mano. Sin dar ninguna explicación Canuk intentó lanzar sobre mí el hechizo que convertía a las personas en patos, pero el hechizo rebotó contra la brillante superficie de la placa metálica y fue Canuk quien recibió su propia medicina. Salí de la casa, regresé al embarcadero y llamé al barquero haciendo sonar la campana dos veces, momento en el que volví a mostrarle la moneda para que me llevara de vuelta a la otra orilla. Para evitar tener que recorrer el bosque de nuevo recordé lo que Rebecca me había dicho sobre los buitres y, teniendo el imán en mis manos, hice sonar el silbato de la caja de cereales. Un buitre apareció atraído por el sonido del silbato, el imán se adhirió magnéticamente a sus garras y el buitre emprendió el vuelo llevándome con él. A partir de ahora podía viajar a cualquier punto de cualquiera de los dos mundos del mapa utilizando los buitres.

EN LOS ACANTILADOS DE LA DEPRESIÓN

Había conseguido traducir dos de los cuatro chistes contenidos en el libro así que busqué a Rebecca y le pedí ayuda, pero la joven dijo no conocer el idioma antiguo en el que estaba escrito uno de ellos. Regresé al viejo pueblo de Shanbar Oeste y me dirigí a la escuela, donde Miss Peepers señaló, al mostrarle una fotografía de Rebecca, que la joven tenía mucha facilidad para los idiomas antiguos y que podría ayudarle a estudiarlo. Además reproduje con ayuda de la grabadora las conversaciones que había tenido con Moodock y Miss Peepers me habló de algunas reglas del juego "Survi-



Esta pantalla representa, ni más ni menos, que la entrada al nuevo pueblo de Shanbar. Aquí es realmente donde empieza nuestra aventura.



La psicodelia y los elementos oníricos están muy presentes en el imperio subterráneo de Zork. ¿Qué os parece este "Monumento al Loco"?

Mientras Morphius repetía sin parar "no puedo perder, no puedo perder", la rabia desatada por su fustración hizo temblar los muros de la fortaleza.



MOVIMIENTOS PARA GANAR AL «SURVIVOR»

1	12	7	10
6	9	4	15
13	2	11	8
	5	14	3

La grabadora de nuestro inventario será el elemento fundamental para ganar el concurso de chistes que celebra Cliff.

Ya nos estamos acercando mucho a la guarida de Morphius. Su fortaleza nos inspira muy poca confianza, sabedores de lo que nos espera dentro.

vor" que yo no conocía, como que el jugador que movía el mago tenía derecho a pasar si todas las casillas disponibles estaban bloqueadas. El alcalde me tradujo otro de los chistes en el ayuntamiento y yo volví al mundo subterráneo para buscar a Rebecca, que ahora no tuvo ningún problema para traducir el cuarto y último. Me dirigí a los acantilados, situados cerca de la granja de Snoot, donde cogí una cuerda y la até al árbol para poder descender por los peligrosos acantilados y alcanzar un túnel excavado en la pared rocosa. Una puerta abierta en el túnel conducía a una especie de sala de fiestas donde se celebraba un concurso de chistes en el que se exigía tener una planta como la que yo había conseguido al comienzo de la aventura para evitar caer en la depresión que ya había invadido a los clientes del local. Cliff, el dueño del club, me ofreció el micrófono y lo único que tuve que hacer fue utilizar la grabadora para reproducir los mensajes en los que Itah, Canuk, el alcalde y Rebecca habían traducido los cuatro chistes del libro.

El éxito de los chistes fue inmediato y, después de ser aclamado como ganador del concurso, Cliff me entregó una nueva pieza del disco. Al volver a la superficie volví a desatar la cuerda ya que me volvería a hacer falta más adelante. Decidí regresar al faro donde el vigilante me dejó entrar después de entregarle uno de los trozos de "illumynite" y me dio un nuevo trozo del disco al mostrarle los que yo tenía. Subí por las escaleras y, en la parte superior del faro, até la cuerda a la barandilla utilizando el nudo que me había enseñado Ben. Luego até la garra de buitre al otro extremo de la cuerda y finalmente lancé la cuerda hasta el otro lado del río para crear un puente de cuerda entre el faro y el árbol de la orilla opuesta.

CON AYUDA DE LA MAGIA

Un pequeño camino me condujo al templo de Bel Naire, donde después de coger un escudo de una de las estatuas conocí a la Mujer Sagrada, una sacerdotisa del templo que se ofreció a bendecir la espada. Conversando con ella averigüé que recientemente se habían producido fuertes perturbaciones mágicas en Zork causadas sin duda por ese tal Morphius que intentaba apoderarse de las mentes humanas a través de los sueños. Me explicó también que el disco que estaba reuniendo tenía un total de seis piezas que debían ser unidas de algún modo para destruir la barrera que protegía a Morphius.

Agradecida por mi interés y mis palabras la Mujer Sagrada abrió mágicamente una puerta en el muro del templo que antes no existía y así, cuando salí de nuevo al exterior, pude utilizar esa puerta para llegar al campamento de los Dwarfs. Los dos generales Dwarfs reconocieron la espada bendecida y me trataron con todos los honores. Me regalaron un casco de minero y a continuación se enfrascaron en una extraña y retorcida conversación que pronto descubrí que contenía una importante clave. Me dirigí a la boca de la mina de "illumynite", me introduje en una vagoneta y comencé a recorrer los túneles de la mina sabiendo que para encontrar la salida tendría que tomar la dirección adecuada en cada cruce. Pero los generales Dwarfs me habían dado la combinación correcta: I-D-A-D-I-D-A-D-I-I-D-A donde I significa izquierda, D derecha y A adelante. Así llegué a un lugar que iba a tener una importancia fundamental en mi aventura, un círculo formado por siete estatuas que rodeaban una especie de bandeja con dos botones.

El éxito de los chistes fue inmediato y, después de ser aclamado ganador del concurso, Cliff me entregó una nueva pieza del disco.

Recordé las fichas que había leído en el ayuntamiento y al instante reconocí a las seis musas y a la séptima estatua encargada de reflejar los rayos de luz para hacerlos converger sobre la bandeja. Coloqué los seis fragmentos del disco en la bandeja y, siguiendo las instrucciones del poema contenido en la ficha, fui colocando objetos en las estatuas. De izquierda a derecha coloqué el bastón de la bruja Itah, la garra del buitre, el termo, dejé sin tocar la estatua del centro, coloqué la caja de madera y el casco de minero en la siguiente y finalicé con el escudo y la esfera de cristal en las dos últimas. Pulsé el botón de la izquierda y las estatuas se pusieron en marcha hasta conseguir que los fragmentos del disco se unieran de nuevo.

Retiré los objetos de las estatuas y regresé a Nuevo Shanbar, donde me dirigí a las cavernas de los trolls. Examinando el esqueleto situado cerca de la entrada, sin duda un aventurero que había intentado sin suerte entrar en las cavernas, observé unas letras dibujadas en el suelo con el dedo. Me puse el casco de minero para iluminarme en el interior y, espada en mano, me introduje en los túneles. Interpretando las letras que acababa de leer eliminé al primer guardián atacándole por la izquierda, acabé con el segundo por arriba y con el tercero por abajo.

Llegué así hasta el jefe de los trolls, un individuo de apariencia temible que se vino abajo cuando le amenacé tres veces hasta el punto de huir entregándome antes el collar que llevaba. Ahora era el momento de regresar a "El Bosque de los Espíritus" y recorrerlo en su totalidad hasta su extremo noroeste, donde encontré una gigantesca araña protegiendo su tela que desapareció sin dejar rastro por el mero hecho de mostrarle el collar del jefe de los trolls. A continuación rompí la telaraña con la espada, llené el frasco con agua de la presa y finalmente eché en el mismo frasco los excrementos de murciélago para producir una poción tal como decía la inscripción del puzzle.

EL ENCUENTRO CON MORPHIUS

Muy cerca de "Los Acantilados de la Depresión" había un camino que no se podía atravesar. Lancé el disco hacia el horizonte y repentinamente el paisaje cambió de color y apariencia. "El Muro de la Ilusión", colocado allí por Morphius para proteger su fortaleza, había sido destruido por el disco y ahora ya nada me impedía dirigirme hacia el combate final con ese ser de pesadilla. La puerta de la fortaleza estaba cerrada, pero conseguí abrirla lanzando una flecha con ayuda del arco contra la mano colocada sobre la puerta. Una vez dentro fui atacado por un fiero guardián, pero bebí de la poción para hacerme invisible y finalmente utilicé la grabación del ladrido de Alexis para asustarle y hacerle huir.

El siguiente obstáculo consistía en un puente colgante colocado sobre un enorme abismo rodeado por paredes de fuego. Arrojé uno a uno todos los objetos de mi inventario sobre el puente hasta quedarme únicamente con los objetos que me habían regalado al comienzo de la aventura y sólo así pude cruzar el estrecho puente y alcanzar el laboratorio de Morphius. La malvada criatura había convertido en piedra entre otros a Rebecca, la bruja Itah y la Mujer Sagrada y ahora pretendía hacer lo mismo conmigo después de absorber todos mis conocimientos. Morphius me retó a una partida de "Survivor" en la que yo tendría todas las de perder ya que tendría que mover la pieza del mago Trembyle y no la de Canuk. Pero afortunadamente Miss Peepers me había explicado que el mago puede pasar siempre que no pueda moverse a ninguna casilla libre y después de mucho pensar descubrí que la combinación de movimientos A1-C2-D4-B3-D2-B1-A3-C4-B2-A4-C3-A2-C1-D3-B4 (donde A-D son las filas y 1-4 las columnas) acababa arrinconando al contrario en la casilla inferior izquierda del tablero.

Morphius no podía creer que un insignificante mortal pudiera haberle ganado. Mientras repetía incesantemente, "no puedo perder, no puedo perder" la rabia desatada por su frustración liberó a los cautivos de su cárcel de piedra e hizo temblar los muros de la fortaleza. Esa criatura inmaterial que solamente tomaba la forma de los sueños ajenos se retorció en una mueca terrible mientras todo su poder se desvanecía con su derrota. Por segunda y definitiva vez el mal había sido erradicado del imperio subterráneo de Zork y sus gentes podían volver a intentar vivir de nuevo en armonía.

P.J.R.

THE BLUES BROTHERS — PC

```
10 'CARGADOR "THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE"
50 REM * S. I. G. (VIGO 02/94) *
70 KEY OFF:CLS
80 LOCATE 13,25:PRINT "ESPERA UN MOMENTO, LEYENDO DATAS"
90 P=0:DIM D(199):FOR LIN=1 TO 10:READ A$:I=1:SUM=0
100 WHILE I<LEN(A$):P=P+1:D(P)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
110 I=I+2:SUM=SUM+D(P):WEND:READ SUM$:SUM1=VAL("&H"+SUM$)
120 IF SUM<>SUM1 THEN PRINT"ERROR
    EN LA LINEA";LIN*10+190:STOP
130 NEXT LIN:CLS:PRINT"PULSA UNA TECLA PARA CREAR
    EL CARGADOR"
140 IF INKEY$="" THEN 140 ELSE CLS
150 LOCATE 13,20:PRINT"ESPERA, GENERANDO
    FICHERO (POKBLUES.COM)"
160 OPEN "R",1,"POKBLUES.COM",1:FIELD #1,1 AS A$
170 FOR I = 1 TO 199: LSET A$=CHR$(D(I)):PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
180 CLS:PRINT"EJECUTA EL FICHERO ( POKBLUES.COM )"
190 PRINT"PARA JUGAR CON POKES.":SYSTEM
200 DATA E99F00FA9C50538BDC83C30651521E0656573D13,838
210 DATA 00754536813F6724753E368B47028ED88EC0813E,76B
220 DATA 6724B40F752E813E6924CD107526813E6B243C13,652
230 DATA 751E2E8C1EA0012EC7069E01A20126C6069D01EA,6C3
240 DATA 26C7069E016A01268C0EA0015F5E071F5A595B58,5A7
250 DATA 9DEA00000000803E8E65007410C6068E6563C706,6AB
260 DATA 8F65E703C606916504803EB665007410C606B665,7E8
270 DATA 63C706B765E703C606B96504803EF75B00EA0000,81E
280 DATA 0000FA1E33D28EDAA140002EA36601A142002EA3,752
290 DATA 6801C706400003018C0E42001FFBBAA201CD27,5C1
```

SYNDICATE — PC

```
10 REM Cargador "Syndicate"
20 REM P. J. R. 3-12-93
30 DEF FNN=(A$="N" OR A$="n"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=308
40 FOR LIN=200 TO 350 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la línea";LIN:END
80 NEXT LIN:N$=CHR$(0)
90 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
100 WHILE INKEY$="":WEND
110 OPEN"csynd.com"FOR OUTPUT AS #1:
    PRINT #1,LEFT$(C$,LON);:CLOSE #1
120 PRINT:PRINT"Cargador CSYND.COM grabado correctamente"
130 PRINT"Cópialo en el subdirectorio de SYNDICATE
    (generalmente C:\SYND)"
140 PRINT"y ejecútalo desde allí. El cargador modificará todas las"
150 PRINT"posiciones que hayas grabado para jugar con estas ventajas:"
160 PRINT"-Marcador de créditos al máximo"
170 PRINT"-Recuperar todos los agentes muertos"
180 PRINT"-Todas las modificaciones de la versión 3"
190 PRINT"-El armamento más avanzado":END
200 DATA "BA0602B8023DCD217313BAA401803E3102017403",1525
210 DATA "BADC01B409CD21CD20C606310201A332028BD8B9",2082
220 DATA "576EBA3402B43FCD21BAC601B409CD21C6061102",1953
230 DATA "24BA0602B409CD21C606110200BF3402C645177F",1542
240 DATA "81C73001B91200807D01FF7508884D01C7450210",1714
250 DATA "00814D04FE1F83C709BE120251B91F00F3A459E2",2063
260 DATA "DE8B1E3202B900008BD1B80042CD218B1E3202B9",1870
270 DATA "576EBA3402B440CD218B1E3202B43ECD21FE060C",1892
280 DATA "02E95CFF0D0A0A59612070756564657320636172",1821
290 DATA "676172202253796E646963617465220A0D240D0A",1428
300 DATA "4D6F646966696361646F206669636865726F2024",1843
310 DATA "0D0A4E6F20736520656E636F6E747261726F6E20",1717
320 DATA "706F736963696F6E65732067726162616461730A",1947
330 DATA "0D24736176655C30302E67616D00F3010600F301",1517
340 DATA "060002000300E70308001D000900C7000C000000",502
350 DATA "0D00C700110000000000000000000000000000000",229
```

NOTA: EJECUTAR CON QBASIC



Código Secreto

LITIL DIVIL (PC)





Ya sabemos que «Litil Divil» no es un juego fácil. Pero todo tiene solución... Aquí tenéis una ayudita extra para que nuestro amigo Mutt no se condene por toda la eternidad a pasar una aburridísima vida en el Laberinto del Caos. Si arrancáis el juego tecleando «divil Donkey» –sin las comillas–, una vez que os encontréis metidos en faena, pulsando la tecla T, obtendréis unos suculentos tesoros extra. Pero es que hay más. Si en lugar de la instrucción anterior, iniciáis la partida tecleando «divil Grumpy» –también sin comillas, por supuesto–, esta vez habrá que pulsar, en el juego, la tecla K, para conseguir llaves extra. Ahora, todo depende de vosotros.

PRINCE OF PERSIA 2 (PC)



Si algo nos ha quedado claro del «Prince of Persia 2» es que se trata de un programa que os ha encantado. A juzgar por la cantidad de gente que pregunta por él a todas horas o que envía unos estupendos trucos, no nos queda ninguna duda sobre su éxito. Francisco José Villanueva nos ha hecho llegar desde Reus los siguientes descubrimientos:

-Entrar en el programa con PRINCE MAKINIT
-Pulsando Shift y T pondremos nuestro nivel de botellas al máximo
-Pulsando Alt y N cambiaremos de nivel
-Pulsando R resucitaremos
-Pulsando K mataremos a todos los enemigos de la pantalla
-Pulsando + aumentaremos el tiempo y, haciendo lo propio con -, lo disminuiremos

Y por si queréis ver algo más curioso, aquí os ofrecemos más "cheats" de regalo:

-Con Shift y W haremos que nuestras caídas vayan a cámara lenta
-Con Shift e I invertiremos la pantalla
-Con F1 haremos que la cámara lenta funcione para todos los movimientos

Si, por casualidad, vuestra versión del juego no responde a estos trucos arrancando con PRINCE MAKINIT, probad con PRINCE YIPPEEYAHOO.

INCA (PC)



Se acabaron todos los problemas con este truco, al menos durante las fases en las que nos encontremos a bordo de nuestra nave. Es tan sencillo como apretar, al mismo tiempo, las dos teclas de Shift y la de Escape (Esc), y pasaremos de fase sin darnos cuenta. Pero por si aún creéis que no es suficiente, y los enemigos se os resisten demasiado, probad a pulsar Control (Ctrl) y Alt simultáneamente cuando disparéis contra los secuaces de Aguirre.

FLASHBACK (PC)

Aquí tenéis una pequeña lista de passwords para este sensacional juego de Delphine. Pero, eso sí, tened en cuenta que son para el nivel de dificultad más complicado:

-TOHOLD
-ZZZAP
-FUGU
-NO WA
-CAPSUL
-PICOLO
-MANIAC

UN DIABLO AL ROJO VIVO

La vida transcurre lenta y aburrida en el submundo. Aquí el tiempo carece de importancia porque todos los días son iguales y lo mejor que se puede hacer es dormir, dedicando como mucho algunos momentos de cada día a actividades imprescindibles como comer y rascarse. Sin embargo, una vez al año, un acontecimiento viene a romper la paz de los habitantes del submundo cuando el Gran Consejo se reúne en la Cámara de los Ancianos.

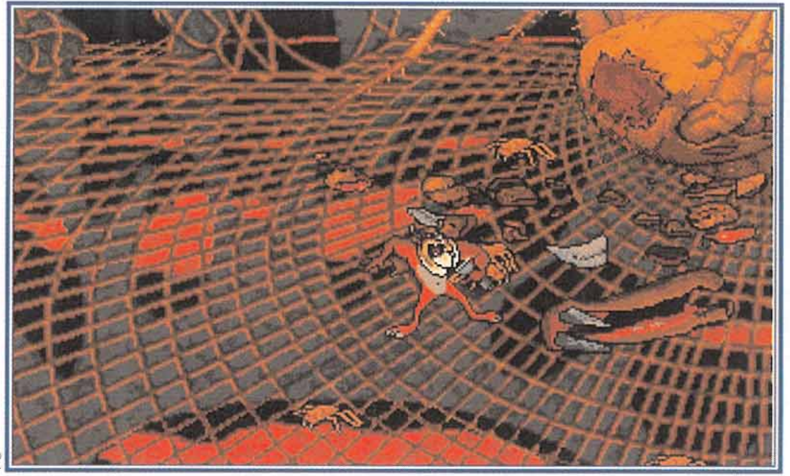
Litil Divil

A Mutt no le hace gracia tener que asistir a las reuniones del Gran Consejo. Como cualquier diablo normal prefiere pasar el tiempo durmiendo, pero ahora se ve obligado a escuchar las aburridas discusiones de los miembros del Consejo que van a decidir quién será el elegido para adentrarse en el Mundo Superior a través del Laberinto del Caos y recoger la Pizza Mística de la Abundancia. Pero esta vez la elección va a tener una importante novedad ya que en lugar de utilizar las tradicionales fórmulas rituales de otros años los miembros del Consejo han considerado más sencillo recurrir a un simple sorteo.

En medio de un silencio sepulcral cada diablo se acerca a un caldero colocado en el centro de la sala y saca un palito: aquél que saque el palito más corto tendrá el "honor" de introducirse en el Laberinto del Caos, un lugar que muchos diablos han visitado pero del que ninguno ha regresado. Nadie quiere ser elegido y cada diablo utiliza su poder mental para influir en los movimientos de los demás.

Cuando llega el turno de Mutt la tensión alcanza tal intensidad que hasta las llamas de las velas se quedan paralizadas. Cuando Mutt saca su palito y lo muestra a sus compañeros el estruendo le hace comprender que la mala suerte ha querido que él sea el elegido.

Y de repente todos parecen haberse vuelto muy amigos de Mutt. Algunos le felicitan por lo afortunado que es y otros le encargan sus ingredientes favoritos para la pizza. Después de que el Gran Consejero le desee suerte en su misión Mutt es conducido "a empujones" a la entrada al laberinto.


PC
Hay que saber ganar y saber perder... Pero Mutt no se distingue precisamente por ninguna de las dos cosas. ¡Tranquilo, Mutt! Sólo ha sido el primer asalto.


PC
¿Habéis oído hablar de los pozos sin fondo? Si no creíais en su existencia aquí os damos la mejor prueba. Rapidez y habilidad son imprescindibles para superarlo.

EL JUEGO

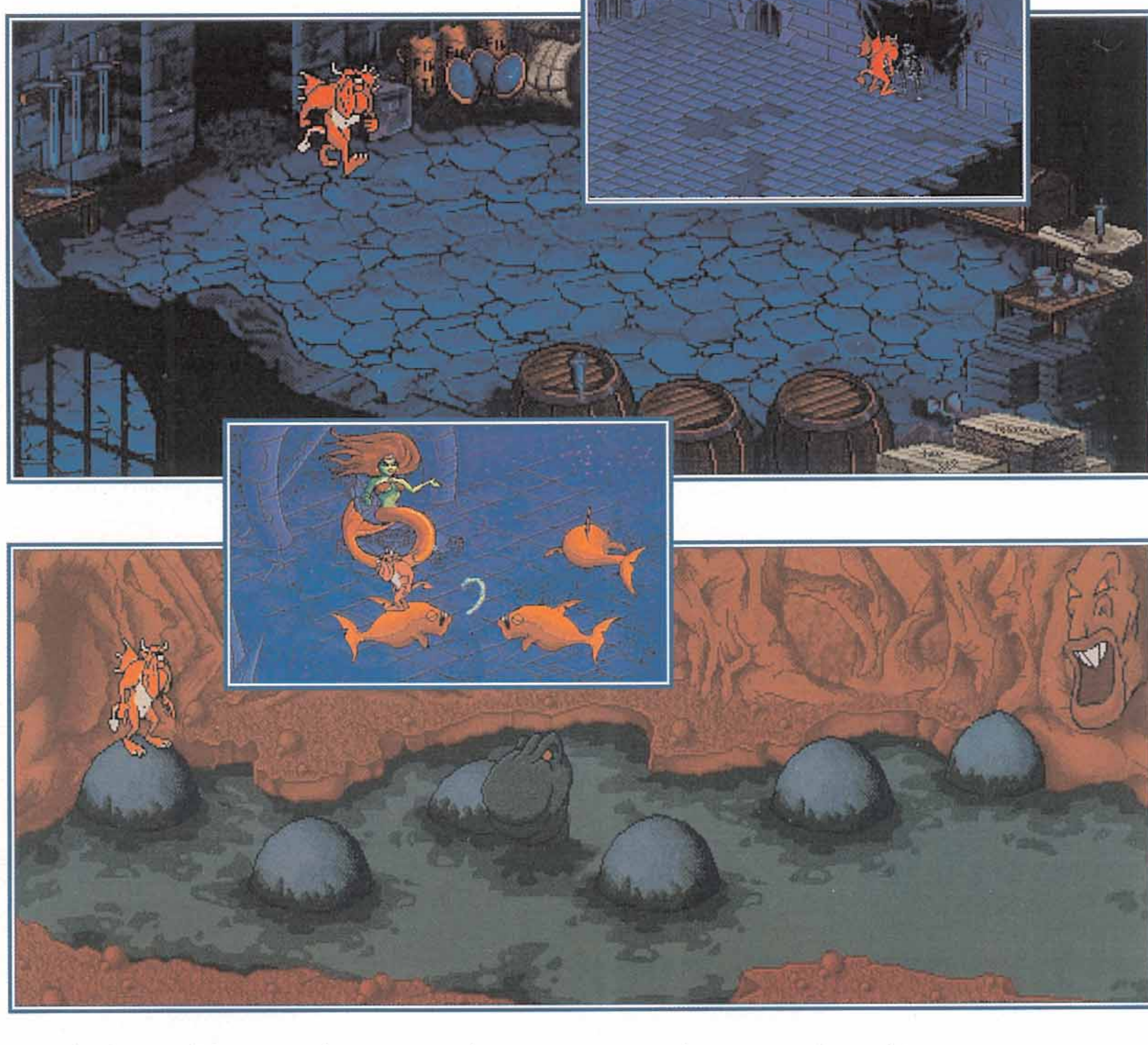
El Laberinto del Caos es un enorme laberinto compuesto por una intrincada red de túneles dividida en cinco niveles, y Mutt tiene que recorrerlos todos para llegar hasta el Mundo Superior donde se encuentra la famosa Pizza de la Abundancia.

Pero no basta con recorrer los túneles buscando la salida hacia el próximo nivel ya que en cada uno de ellos hay un número variable de habitaciones que contienen pruebas y enigmas que Mutt debe resolver si quiere seguir avanzando. La mayoría de estas pruebas pueden resolverse sólo con un poco de astucia, pero para completar otras será necesario recurrir a objetos que Mutt utilizará de forma automática si los tiene en su poder.

Algunos de estos objetos pueden comprarse en lo que el programa denomina "habitaciones de las golosinas", unas tiendas en las que Mutt puede invertir parte de las riquezas encontradas en los túneles del laberinto para conseguir dichos objetos. No todos los objetos son útiles pero por lo habitual son lo suficientemente baratos como para no resultar un problema a la economía de Mutt. Otros objetos se encuentran en lugares específicos del laberinto pero son menos frecuentes que los que se compran en las tiendas. Podemos revisar los objetos del inventario en cualquier momento pulsando los dos botones de disparo.

Como ya hemos dicho, en los túneles del laberinto Mutt encontrará numerosos tesoros que incrementan su puntuación. No debemos dejar sin recoger ni uno solo de estos tesoros ya que, si bien solamente una pequeña parte de ellos tendrá que ser invertida en la compra de objetos, en cada nivel existe →





una última puerta vigilada por un inflexible guardián que solamente nos entregará su llave a cambio de enormes cantidades de puntos. En algunos lugares del laberinto también encontraremos llaves que Mutt utilizará automáticamente cuando llegue a una puerta cerrada.

Desgraciadamente los túneles contienen gran cantidad de trampas. No solamente el suelo está cubierto de agujeros de algunos de los cuales surgen llamaradas de fuego o enormes garras que intentarán atrapar a Mutt, sino que también hay afilados pinchos que surgirán de su escondite si Mutt los pisa, máscaras colocadas en los muros laterales que arrojan agua o llamas, prisioneros que lanzan puñetazos desde las rejas de sus celdas, murciélagos y arañas que vagan por los pasillos, ballestas que arrojan flechas y un largo etcétera. La mayoría pueden ser evitados saltando o conociendo con detalle su funcionamiento para averiguar así la forma de burlar sus efectos.

Cuando a Mutt le llega el turno de sacar el palito del caldero, la tensión en la sala ha alcanzado tal intensidad que hasta las llamas de las velas que alumbran la estancia parecen haberse quedando paralizadas.

Dos son los indicadores que debemos vigilar durante el transcurso de la aventura. El más importante es la barra de salud que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, la cual disminuye simplemente con el paso del tiempo y en mayor medida al caer en trampas y después de salir de una habitación sin haber cumplido la prueba contenida en ella. Afortunadamente existen distribuidos por el laberinto trozos de queso, manzanas y botellas que reponen parte de la energía perdida y, en puntos muy concretos, corazones que hacen que la barra alcance de nuevo su tamaño máximo.

Existe un segundo marcador de tiempo representado por la misteriosa figura del Ente, un ser encapuchado que irá mostrándose progresivamente en la esquina superior derecha de la pantalla a la vez que el humo del caldero situado debajo cambia de color. Si dejamos que transcurra demasiado tiempo el Ente acabará por mostrarse completamente y nos enviará a la cámara de tortura del mismo modo que ocurre cuando la barra de salud se agota.

Las habitaciones son los lugares más importantes del juego, y su acceso desde los túneles se realiza mediante una puerta que Mutt puede abrir a patadas. En cada nivel (excepto en el tercero que, como ya veremos más adelante, es un nivel bastante especial) hay una "habitación de las golosinas" donde comprar objetos y en todos hay una "habitación de salvar", el único punto donde es posible grabar nuestra posición en el disco duro para recuperarla después. El resto de habitaciones (dos en el tercer nivel, ocho en los restantes) contienen pruebas que Mutt deberá resolver haciendo uso de su inteligencia y de algunos de los objetos que se encuentren en su poder. Si superamos la prueba tal vez obtengamos un nuevo objeto y la habitación desaparecerá mágicamente dejando libre el trozo de túnel que ocupaba y permitiéndonos por tanto seguir avanzando, pero en caso contrario perderemos parte de nuestra energía y volveremos a aparecer frente a la puerta.

Cada nivel posee dos guardianes. El primero, armado con una gruesa cachiporra, es relativamente fácil de abatir y se encuentra custodiando el puente que conduce a la entrada de cada nivel. El segundo se encuentra detrás de la última puerta de los túneles (habitación segunda en el nivel 3, octava en el resto de niveles) y solo puede ser abatido con ayuda de la hoz que encontraremos en la tienda del primer nivel. Después de acabar con él llegaremos a un lugar donde deberemos colocar tres objetos específicos en los pedestales de otras tantas estatuas para liberar las almas de otros desafortunados aventureros que perdieron la vida en la búsqueda de la Pizza de la Abundancia.

Para conservar la orientación en la compleja red de túneles que forman el Laberinto del Caos resulta de gran ayuda el recuadro de la esquina superior izquierda de la pantalla donde se va dibujando un mapa del nivel en curso a medida que lo vamos explorando. Pero ya que dicho recuadro refleja solamente la zona que rodea a Mutt hemos preparado cinco mapas completos donde aparece la forma completa de los cinco laberintos y, en cada uno de ellos, los lugares donde se encuentran las habitaciones y todos los objetos importantes. Os recomendamos consultarlos constantemente a medida que vais jugando ya que de ese modo os resultará más sencillo conservar la orientación y nosotros podremos limitarnos a explicar la resolución de las habitaciones y todos los detalles realmente importantes.

PRIMER NIVEL

Una vez que hayas conseguido algunos tesoros dirígete a la tienda, situada muy cerca del punto de partida, y compra el spray de insecticida, el alfiler, el cubo y la hoz. Consulta el mapa para localizar la posición de las tres llaves y las tres puertas cerradas, así como el lugar donde se encuentra la habitación de salvar y tres corazones que pueden ayudar.

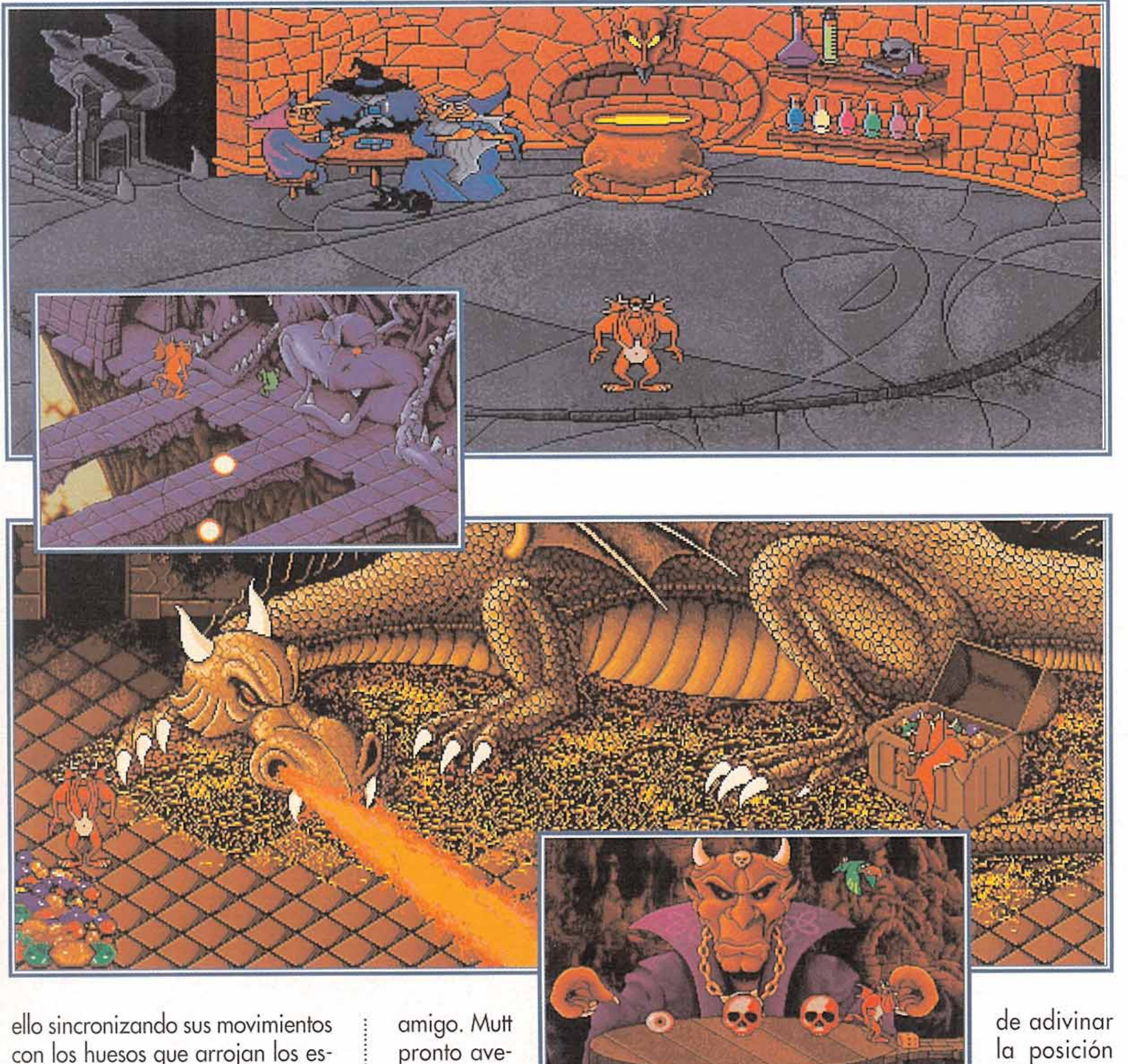
La habitación 1 es la habitación de las arañas. Una gigantesca araña escupe pequeñas réplicas que son las peligrosas ya que pueden atacar a Mutt hasta cubrirle completamente con su tela. Nuestro amigo puede pisotear o comerse las arañas pequeñas, pero por cada una de ellas que sea destruida la araña madre producirá otra igual. Para resolver esta prueba hay que acercarse lo más posible a la araña gigante y destruirla utilizando el spray de insecticida, momento en el que dejará caer una linterna que perteneció a otro diablo con menos suerte que Mutt.

La segunda habitación es la del lago de fango. Mutt debe saltar de roca a roca calculando con precisión el momento en el que las rocas se hunden y evitando ser alcanzado por un gigantesco pez. Cuando llegue a la penúltima roca un extraño monstruo esculpido sobre la pared lanzará su aliento de fuego contra Mutt, por lo que nuestro amigo deberá detenerse unos segundos antes de saltar hasta la última roca, donde podrá utilizar el cubo para arrojar fango en las fauces de la criatura y destruirla.

La habitación 3 contiene una prueba de lucha. Sobre un escenario circular Mutt deberá enfrentarse con un enorme luchador oriental y, después de unos cuantos golpes certeros, ponerle fuera de combate con ayuda del alfiler.

Una de las pruebas más complejas de este nivel se desarrolla en la habitación 4. El objetivo de Mutt consiste en alcanzar una gema colocada en el interior de un cofre, pero para ello tendrá que saltar entre las plataformas cuadradas de roca y utilizar los portales de teletransporte que aparecen sobre las plataformas circulares para alcanzar lugares de otra manera inaccesibles. Todo





ello sincronizando sus movimientos con los huesos que arrojan los esqueletos que custodian el lugar para evitar ser alcanzado por ellos.

En la habitación 5 la acción transcurre en una especie de mazmorra cuya única salida se encuentra vigilada por un enorme encapuchado. Cuando Mutt le golpea el encapuchado envía contra él un esqueleto armado con una hoz y Mutt tendrá que destruirle mediante varios golpes certeros, pisoteando sus restos después para evitar que vuelva a revivir. Repitiendo el proceso tres veces y evitando acercarse a los laterales de la habitación ya que de los ventanucos pueden surgir manos que inmovilizarán a Mutt durante unos segundos el encapuchado perderá todos sus sicarios y nada impedirá que sea derrotado por nuestro amigo para dejar el camino libre.

La habitación 6 es la habitación de la sirena. En el centro de una cámara sumergida una sirena rodeada de tres enormes peces inmóviles pide un código de un signo a nuestro amigo. Mutt pronto averigua que cada uno de los peces tiene su propio código (un signo curvado el de la izquierda, una línea vertical el del centro y un signo de "mayor que" el de la derecha) de manera que localiza el pez correcto y salta sobre él. La sirena se enfurece y pide un nuevo código, esta vez de dos signos, de manera que Mutt repite el proceso hasta acertar un máximo de seis signos momento en el que el anzuelo que ha ido descendiendo por cada acierto atrapa a la sirena y da la prueba por concluida.

En la séptima habitación Mutt observa una serie de compuertas horizontales colocadas sobre una llama y sobre ellas un mecanismo atado a una polea y un yunque. En la pared hay tres pequeñas ruedas con unas flechas dibujadas que controlan el movimiento de las compuertas, pero la rueda de la izquierda es manipulada al azar por un curioso bicho de color verde. Después de adivinar la posición de las tres ruedas necesaria para que las compuertas se abran Mutt envía lejos al bicho mediante una nada delicada patada y, antes de que vuelva, mueve la rueda de la izquierda para abrir todas las compuertas. La llama consigue de ese modo llegar hasta la parte superior y hacer arder la cuerda para liberar el yunque. Mutt arroja el pesado bloque de hierro sobre el molesto gusano verde y se lo guarda en el bolsillo.

La última habitación de este nivel consiste, como ya hemos dicho antes, en una lucha sobre un estrecho camino contra un guardián armado con una bola de hierro con pinchos. Una inteligente combinación de atacar y agacharse es la clave del éxito de este combate, finalizado el cual accederemos a la pantalla de las tres estatuas. Al colocar sobre los pedestales el yunque, la linterna y la gema Mutt consigue liberar los espíritus de otros diablos que perdieron la vida en estos lugares y abandonar el primer nivel del laberinto.





PC

El tercer nivel no tiene ninguna habitación. Pero tened en cuenta que se trata de un laberinto inmenso lleno de trampas y enemigos. Nada bueno, desde luego.

SEGUNDO NIVEL

Cinco son los objetos que pueden comprarse en la tienda de este nivel: unas gafas oscuras, una lupa, una tabla, una corbata y un hacha. En un lugar del lado este del laberinto que hemos marcado en el mapa observarás un recuadro en la pared en el que, si llevas las gafas, podrás observar un dibujo de tres botellas de colores diferentes. Anota esta combinación rojo, verde y azul) porque la necesitarás en una de las habitaciones de este nivel.

Por primera vez aparecen en algunas secciones de los túneles campos minados cuya entrada y salida se reconoce por dos pequeños carteles colocados a los lados del túnel. En estas zonas Mutt corre peligro de chocar contra una bomba invisible y perder parte de su energía, pero al recoger un pergamino con el dibujo de una bomba (localiza su posición en el mapa) estas esferas se harán visibles permitiendo a Mutt evitar su contacto.

En «Litil Divil» no basta con recorrer los túneles buscando la salida hacia el próximo nivel, ya que en cada uno de ellos existe un número variable de habitaciones que contienen pruebas y enigmas a resolver.

También por primera vez encontrarás una equis blanca dibujada sobre el suelo. Al colocarse sobre ella y pulsar fuego Mutt recupera su energía como si hubiera recogido un corazón, pero no conviene abusar ya que un uso continuado de este lugar puede provocar la caída de un pesado piano sobre su cabeza.

Cuatro son las llaves distribuidas por los túneles y por tanto cuatro las puertas cerradas. En principio parece que no hace falta abrirlas todas para llegar hasta el final del nivel pero lo cierto es que detrás de algunas de ellas se encuentran grandes cantidades de puntos sin los cuales sería imposible traspasar la última puerta.

En la primera habitación Mutt contempla aterrado a una hermosa joven atada de pies y manos a una losa mientras un afilado péndulo va bajando sobre ella amenazando con acabar cortándole la cabeza. Nuestro amigo observa un pasillo que conduce hasta la joven formado por seis plataformas con dos posiciones y otras tantas cuerdas cada una de las cuales modifica la posición de tres de las seis plataformas. Tanteando los efectos de cada una de las cuerdas Mutt consigue poner todas las plataformas en su posición más alta y liberar a la chica, que le entrega en agradecimiento un corazón atravesado por una flecha.

En la segunda habitación hay tres puentes en mal estado que se hunden al pisar su parte central. Mutt coge el más cercano al punto de partida y se coloca un poco antes de la zona que está a punto de hundirse para que las esferas de energía pasen sobre él sin hacerle daño. A continuación salta para evitar la caída y se arrima lo más posible a la parte derecha del puente para esquivar nuevas esferas, corriendo lo más rápido posible hacia la salida cuando el monstruo verde no pueda atraparle.

En todos los niveles hay una prueba que tiene lugar sobre el escenario circular del que ya habíamos hablado en el nivel anterior. En este caso Mutt tiene que enfrentarse con un guerrero barbudo armado con un gigantesco hueso usando el hacha comprad a en la tienda.

La cuarta habitación contiene una curiosa prueba de observación. Un mago muestra la situación de un ojo en un grupo de tres calaveras, lo cubre con una de ellas y a continuación comienza a intercambiar aleatoriamente la posición de las calaveras. Cuando el movimiento se detiene, y esquivando el ataque de los loros que apa- ➔



recen desde los laterales de la pantalla, Mutt debe adivinar dónde se encuentra ahora el ojo después de las manipulaciones del mago ya que solamente acertando tres veces seguidas aparecerá una plataforma en la parte derecha que permitirá a Mutt recoger un dado y salir de la habitación.

En la habitación 5 Mutt observa a tres brujas que juegan amigablemente a las cartas, un caldero sobre el fuego y pócimas de varios colores. Recordando la combinación de colores encontrada en el laberinto Mutt arroja las tres pociones correctas al caldero y, al beber de él, consigue convertirse en un pequeño ratón. Inmediatamente el gato de las brujas se lanza a la caza pero Mutt consigue evitarle corriendo en zig-zag hacia la izquierda y saliendo de la habitación por una puertecilla que no habría podido cruzar con su tamaño normal.

En la sexta habitación Mutt observa un dragón durmiendo que, al lanzar su aliento de fuego por los agujeros de la nariz, le impide caminar hacia la parte derecha de la cueva. Nuestro amigo coge una gema del montón de la izquierda, la lanza de manera que tapone la primera fosa nasal del dragón y repite rápidamente el proceso con la segunda ya que la primera gema solamente resiste el calor durante unos segundos. Finalmente Mutt se dirige al tesoro situado junto a la cola del dragón, coge un pájaro dorado y sale de la cueva.

En la séptima habitación Mutt observa un gigantesco abismo sobre el que flotan verticalmente varias hileras de pompas de jabón de diferentes tamaños. En el momento preciso Mutt salta hacia la derecha hasta colocarse sobre una de las pompas, se mantiene sobre ella saltando hacia arriba (las pompas más grandes aguantan más saltos que las pequeñas) e intenta saltar de nuevo hacia la derecha si se encuentra a la altura adecuada. De esa manera consigue coger una manivela atrapada en una de las pompas y regresa al punto de partida donde coloca la manivela en su lugar y consigue acercar un puente en el extremo opuesto de la cueva. Ahora es el momento de repetir el proceso sin detenerse hasta alcanzar dicho puente y completar la prueba.



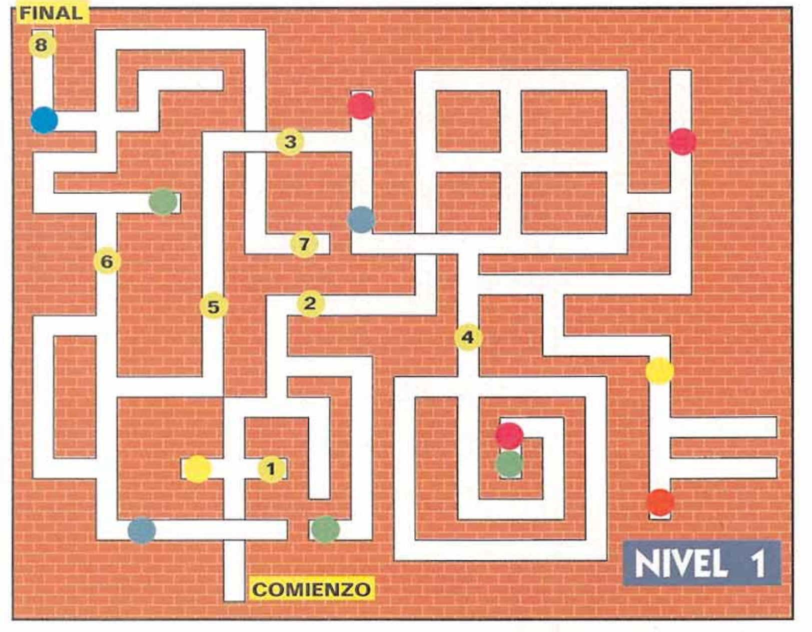
Después de destruir al último guardián, situado como siempre en la octava y última habitación del nivel, Mutt coloca en los pedestales de las estatuas el corazón atravesado, el dado y el pájaro dorado, liberando así los espíritus de sus predecesores y abriéndose camino hacia la siguiente fase.

TERCER NIVEL

Este nivel, tal vez por encontrarse en el centro del juego, resulta bastante excepcional. Posee posiblemente el laberinto más largo y complejo de todos pero en lugar de ocho habitaciones solamente contiene dos ya que casi todos los túneles están vacíos. Es el único nivel en el que no hay "habitación de las golosinas" y, aparte de las tres llaves y las tres puertas cerradas, lo único realmente señalable es la presencia de un reloj cerca del extremo noreste del laberinto que, entregado en el punto que encontrarás marcado en el mapa, permite acceder a una de las tres llaves sin tener que pagar una abusiva cantidad de dinero (cantidad que en todo caso sería imprescindible para cruzar la última puerta).

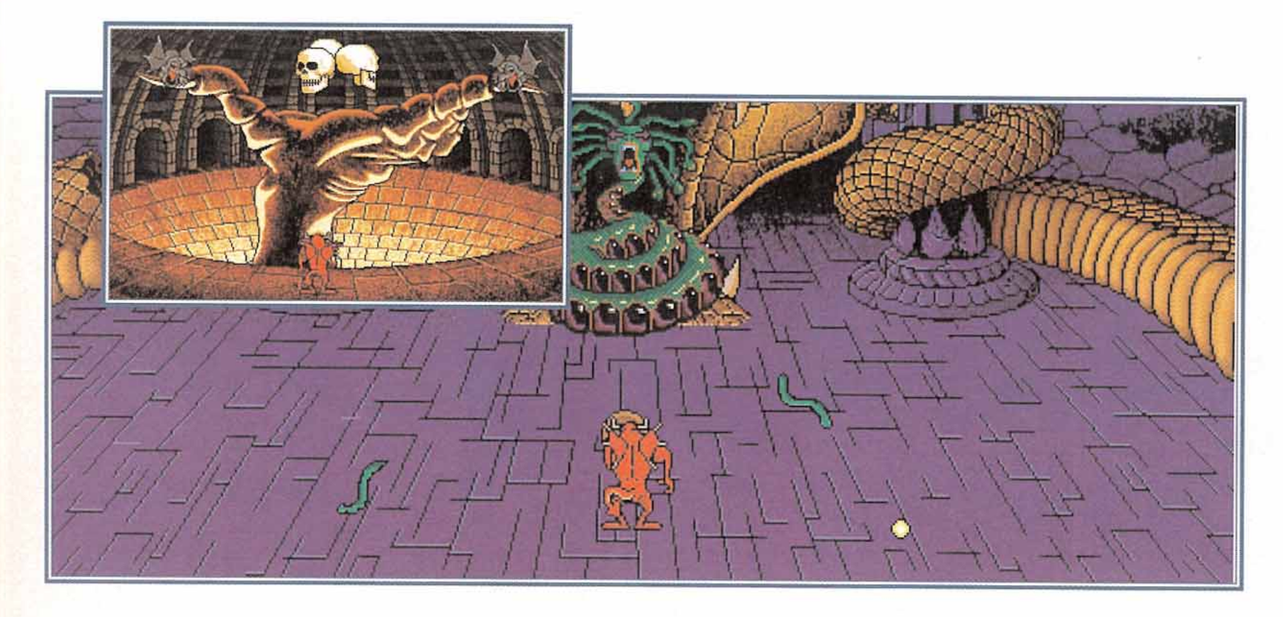
Eso sí, la única habitación de este tercer nivel (excluyendo por supuesto la segunda, que es como siempre la habitación del guardián) contiene una prueba lo suficientemente larga y compleja como para valer por varias. Básicamente se trata de un nuevo laberinto de tres alturas, cada una de las cuales se reconoce por el color: violeta el primero, azul el segundo y verde el tercero.

En este laberinto hay varias cla-



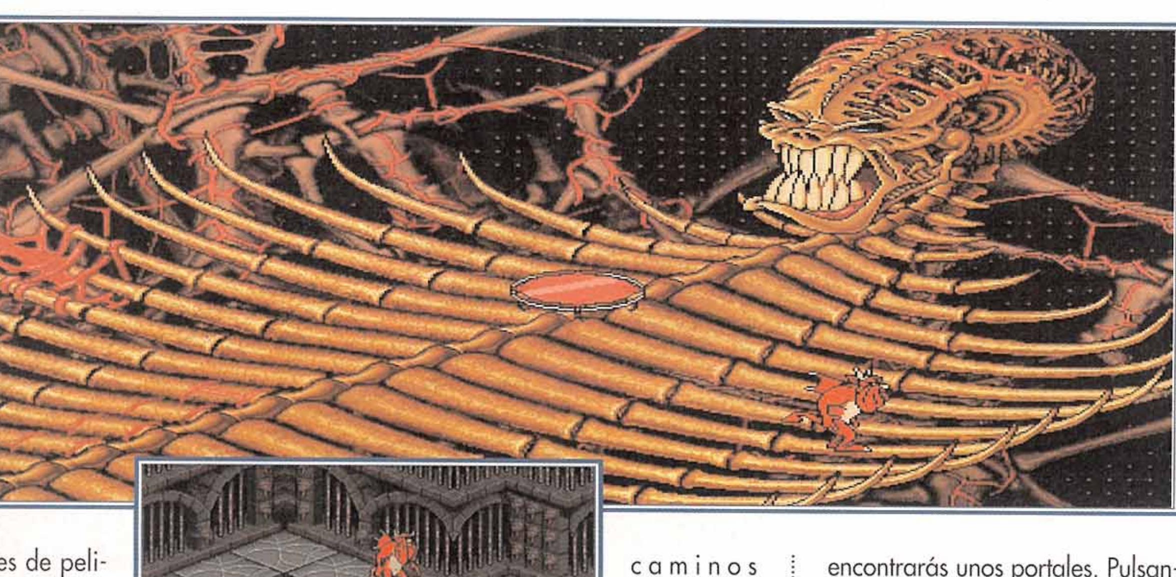








El comienzo del quinto nivel no es tan complicado como parece. Sólo hay que hacer saltar por los aires, tres veces, eso sí, al "simpático" anciano de la imagen.



ses de peligros. Por un lado en algunos puntos encontrarás series de tres losas que cambian rápidamente de color, y debes saber que pisar una losa de un color diferente al color general del nivel en curso significa inmediatamente la caída al vacío. Para evitarlo debes colocarte en el borde de la última losa estable, observar el proceso de cambio de colores y avanzar cuando la siguiente losa cambie al color correcto. Si te sincronizas bien con el ciclo de colores las o tras dos losas se pondrán del color correcto poco antes de pisarlas, sólo te recomendamos que una vez hayas decidido avanzar no te detengas hasta llegar sano y salvo al otro lado.

Otro peligro lo constituyen las estatuas que obstruyen algunos caminos mientras disparan peligrosos proyectiles contra Mutt. Una vez tengas en tu poder la metralleta (en seguida te decimos dónde está) podrás destruir estos guardianes con varios disparos, pero desgraciadamente los impactos que recibas se van acumulando y posiblemente llegará un punto en el que seas enviado de vuelta al punto de partida.

Algunas losas del laberinto desaparecen al pisarlas. Si te encuentras con alguna de ellas puedes tener la seguridad de que ese camino no es el correcto, ya que para completar con éxito esta prueba no hay necesidad de pasar sobre ninguna de estas losas.

En algunos puntos intermedios del laberinto y en algunas esquinas encontrarás unos portales. Pulsando uno de los botones de disparo aparecerá una visión ampliada de esa localidad, y es precisamente en algunas de ellas donde se encuentran los puntos claves de esta prueba: los dos ascensores que te permitirán alcanzar los nuevos niveles, una metralleta en el piso superior que te permitirá destruir las estatuas y un objeto clave en cada piso (cucharón en el primero, pesas en el segundo, jarra en el tercero) que te serán exigidos para cruzar la última puerta. Fíjate también en un lugar del último piso en el que el suelo parece interrumpirse ya que si caminas sin detenerte en esa dirección nuevas losas irán apareciendo bajo tus pies.

Son precisamente los tres objetos encontrados en este laberinto los necesarios para, una vez destruido el guardián de la segunda habitación, liberar los espíritus prisioneros en las estatuas.

CUARTO NIVEL

Este nivel posee una distribución similar a la de los dos primeros. Posee nuevamente ocho habitaciones que resolver, seis puertas cerradas con llave, varias equis y corazones donde recuperar la energía perdida y una tienda donde comprar una espada, un martillo, un libro y un puñal. Observa el mapa para localizar el punto donde encontrarás una corona que resultará imprescindible para acceder una sección del laberinto situada muy cerca del final del juego donde encontrarás tres llaves ya que por su parte estas llaves abren tres puertas seguidas detrás de las cuales se encuentran grandes cantidades de puntos imprescindibles para conseguir la llave de la última puerta.

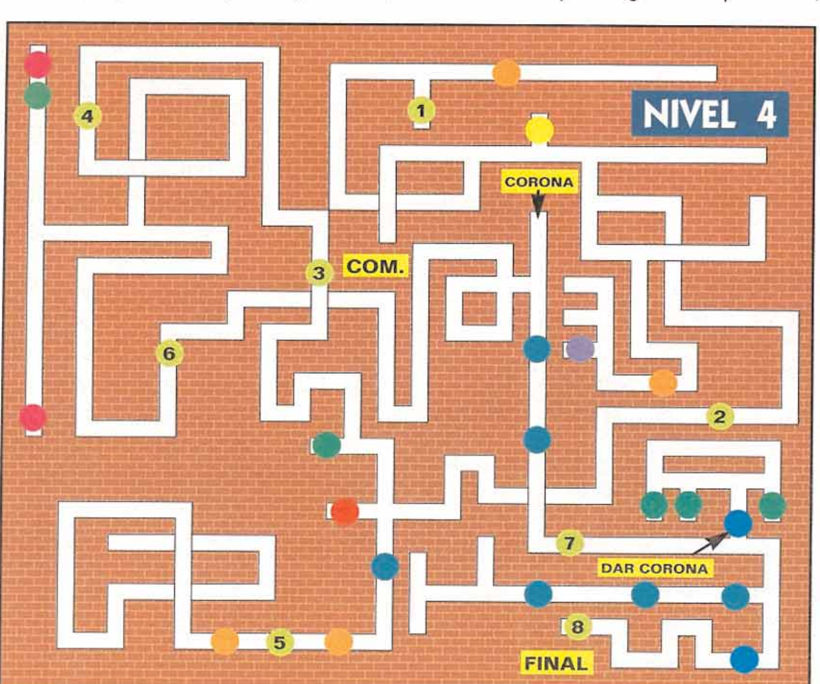
En la primera habitación el objetivo de Mutt consiste en cruzar una sala formada por losas que desaparecen a intervalos, coger una raqueta de tenis colocada en el extremo opuesto y regresar con ella al punto de partida, evitando dentro de lo posible el contacto con los rayos que son lanzados de un lado a otro de la sala. El camino correcto (donde I significa izquierda, D derecha, A adelante y T atrás) es A-D-A-I-A-A-D-D-A-A-A-I-I-I-I-T-D-A-D-A-I-A-D-A para el viaje de ida y T-D-T-T-I-I-T-I-T-T-T-D-D -D-T-T-I-T para el de vuelta.

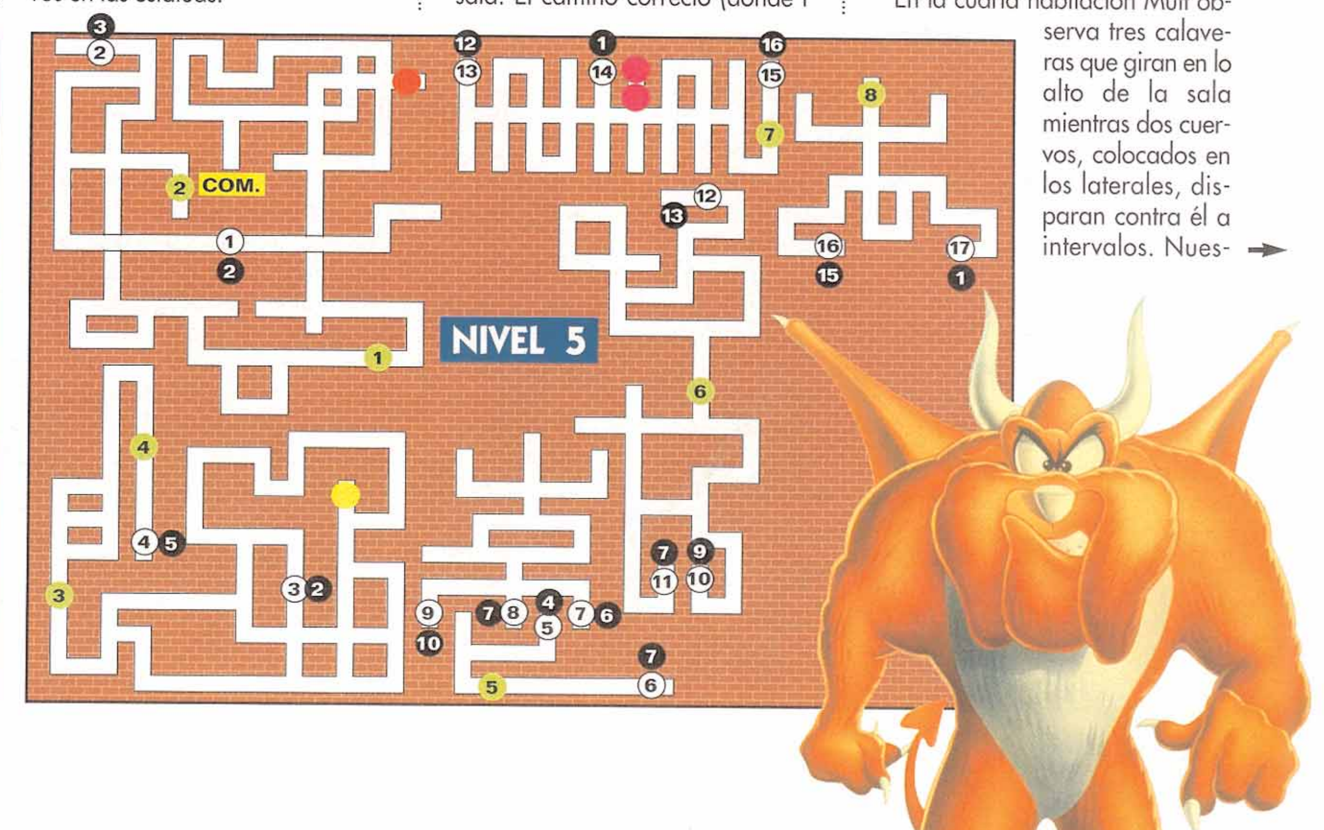
En la segunda habitación debemos cruzar un río de lava sobre el que flotan varias hileras de losas cuadradas que son arrastradas por la corriente. Para ello Mutt puede saltar de losa en losa usando saltos de dos longitudes diferentes e incluso saltar lateralmente para alcanzar otras hileras, pero te recomendamos que dentro de lo posible no abandones la hilera central. Para completar tu objetivo coge la llave que flota sobre una de las losas y alcanza con ella el extremo opuesto donde se encuentra la salida.

En la séptima habitación Mutt se encuentra sobre las costillas de un gigantesco esqueleto. El único objeto al alcance de nuestro protagonista es una cama elástica que además no se puede mover.

La tercera prueba tiene lugar en el escenario circular, en el que en esta ocasión no se desarrolla un combate sino un partido de tenis. Mutt tiene en su poder la raqueta conseguida en la primera habitación con la que puede realizar tres tipos diferentes de golpes que deberá elegir en función de la dirección de la pelota lanzada por su oponente.

En la cuarta habitación Mutt observa tres calaveras que giran en lo alto de la sala mientras dos cuervos, colocados en los laterales, disparan contra él a intervalos. Nues- →







tro amigo debe lanzar pequeños ojos hacia arriba para intentar colocarlos en las órbitas vacías de las calaveras sabiendo que solo podrá abandonar la habitación al colocar el sexto y último (ya que lógicamente tres cráneos tienen espacio para seis ojos).

La quinta habitación contiene un nuevo laberinto. Mutt comienza su camino junto a una losa con un dibujo de dos semicírculos enlazados y su objetivo consiste en encontrar otra idéntica ya que es allí donde se encuentra la salida. Pero para ello deberá caminar sin detenerse si no quiere ser devorado por los monstruos de barro que surgen del suelo y localizar varias palancas distribuidas por el laberinto colocándolas de forma que la parte oscura quede siempre a la derecha. Dado que cada palanca controla la aparición de un agujero en una de las losas cada palanca abierta permitirá acceder a nuevas zonas del laberinto hasta alcanzar finalmente la salida.

La siguiente prueba tiene lugar sobre un curioso tablero de 8 por 8 en el que algunas casillas están cubiertas por símbolos. Mutt y su oponente comienzan el juego en casillas opuestas y el objetivo de nuestro amigo consiste en alcanzar la casilla donde comenzó a jugar su adversario sin ser atrapado en el camino. Para ello los jugadores mueven en turnos en cualquiera de las cuatro direcciones, teniendo en cuenta que al pisar una casilla con un símbolo se condiciona también el movimiento del contrario. Hemos comprobado que basta con caminar cuatro veces hacia adelante y luego hacia la derecha para alcanzar fácilmente la salida, momento en el que el adversario de Mutt se convertirá en un peón de ajedrez y nuestro amigo podrá abandonar el tablero.

En la séptima habitación el objetivo de Mutt consiste en abrir una especie de armario situado a la derecha para coger el espejo que contiene. Para ello hay que pisar los botones distribuidos por la sala (dos en las plataformas fijas del fondo, tres en las pequeñas plataformas móviles y uno junto al armario) evitando el ataque de dos enemigos que, armados con una lanza y unas flechas, se colocarán sobre las plataformas móviles intentando evitar que Mutt cumpla su misión.

En la octava habitación se encuentra el inevitable guardián y detrás de él las tres estatuas en cuyos pedestales Mutt debe colocar la raqueta, el espejo y el peón.

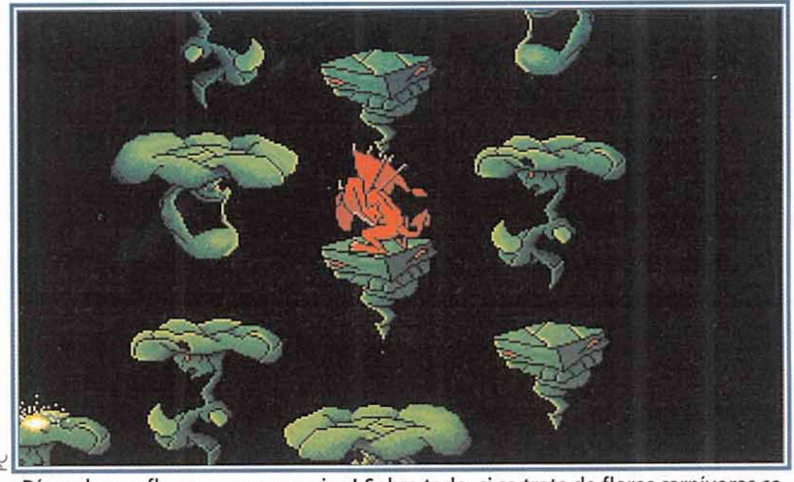
QUINTO NIVEL

Por primera vez, el mapeado de un nivel del laberinto no es continuo, lo que significa que este quinto nivel está formado por pequeños laberintos independientes (algunos bastante pequeños) conectados por transportadores. Para ello algunos de los molestos agujeros en los que Mutt cae tan a menudo perdiendo energía parpadean para indicar que comunican con nuevas zonas del laberinto. Hemos dibujado en el mapa la posición de los 17 transportadores que hay en este nivel y sus conexiones, pero ten en cuenta que los transportadores no siempre son bidireccionales (es decir, si A conduce a B es posible que B no conduzca a A) y que cerca del final del nivel hay dos especialmente molestos porque te trasladarían cerca del principio y te obligarían a repetir parte del camino recorrido.

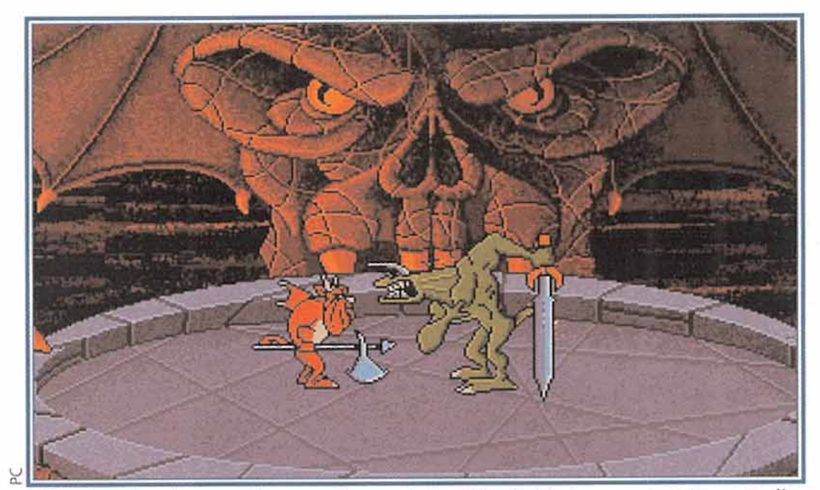
La hermosa joven que el diablillo salvó de la horrible muerte del péndulo, abraza al pequeño héroe y juntos recorren el camino mágico que lleva hasta la impresionante Pizza Mística de la Abundancia.

Otra característica interesante de este último nivel es que no hay llaves ni puertas cerradas. Sí encontrarás en cambio una tienda donde comprar objetos tan variados como una regadera, un hacha, un casco, un pergamino, un cuadro y una granada.

La primera prueba transcurre sobre un tablero de ajedrez. Un anciano montado en un enorme ojo recorre el tablero intentando colocarse en línea recta con Mutt para alcanzarle con su mirada y el objetivo de nuestro amigo consiste en colocar una bomba que tarda cinco segundos en explotar e intentar atraer al anciano al lugar donde se encuentra la bomba. Repitiendo el proceso tres veces quedará libre un acceso en la parte superior del tablero por el que es posible escapar de la habitación.


PC
¡Dígaselo con flores..., a su enemigo! Sobre todo, si se trata de flores carnívoras como las de esta prueba. ¿De verdad será tan delicioso el bocadillo de demonio?

Contra todo pronóstico, Mutt ha conseguido su objetivo y por primera vez un diablo del submundo ha podido vencer su propia pereza y todos los peligros del Laberinto del Caos.


PC
El final está cada vez más cerca. Pero este terrible diablo no parece estar muy dispuesto a dejarnos llegar a la meta. Un par de mandobles con el hacha y listo.

En la segunda habitación Mutt se introduce en un rodeo donde debe intentar domar un furioso toro mecánico aguantando el equilibrio el mayor tiempo posible. Al superar la prueba Mutt recibe un sombrero y unas pistolas que le resultarán muy útiles más adelante.

En la tercera prueba Mutt utiliza la regadera para hacer crecer una pequeña planta. A continuación nuestro amigo se sube a ella y de ese modo consigue alcanzar un curioso laberinto formado por tres tipos de elementos: flores que lanzan esferas saltarinas que debes evitar, pequeños capullos que se abren y te tragan si permaneces demasiado tiempo sobre ellos y frutos con forma de cara sonriente en los que se puede descansar a salvo. El objetivo de Mutt consiste en saltar sobre este extraño mundo vegetal hasta alcanzar la salida teniendo en cuenta que el camino básico es hacia la izquierda y luego hacia adelante y que resulta imprescindible calcular la trayectoria de las esferas para evitar ser alcanzado por ellas. La cuarta habitación traslada a Mutt a un clásico saloon del oeste en el que no falta ni gallina ni pianista. Nuestro amigo se mueve constantemente para evitar caer en los agujeros circulares que algún gracioso hace en el suelo con un serrucho e intenta no ser alcanzado por los proyectiles lanzados por un curioso diablillo que se oculta tras la barra. Mutt se dirige hacia el extremo izquierdo ya que solamente así conseguirá tentar al diablillo para que salga momentáneamente de su escondite para burlarse, momento que aprovecha para rematarle con su pistola. A continuación Mutt se deshace de un molesto esqueleto y consigue la llave del candado de la puerta.

En la quinta habitación destaca la presencia de una gigantesca serpiente que lanza proyectiles por su boca. Evitando ser alcanzado por las pequeñas serpientes que se arrastran por el suelo Mutt intenta colocarse en el centro de la sala y, protegido con su espejo, hacer que los proyectiles reboten hasta alcanzar de nuevo a la gran serpiente. Al octavo golpe el monstruo desaparece sin dejar rastro, pero debes tener en cuenta que a medida que consigas nuevos golpes las pequeñas serpientes irán surgiendo con mayor frecuencia.

La sexta habitación contiene un laberinto prácticamente idéntico al de la quinta habitación del nivel anterior, pero por desgracia alguien ha apagado la luz y Mutt tiene que orientarse con ayuda de una linterna que solamente permite iluminar un espacio muy pequeño. De vez en cuando dos rápidos resplandores iluminan durante breves instantes la totalidad de la pantalla, y recuerda que los interruptores deben quedar con la parte oscura a la derecha.

En la séptima habitación Mutt se encuentra sobre las costillas de un gigantesco esqueleto y el único objeto a su alcance es una cama elástica que además no se puede mover. Sin detenerse ni un segundo para evitar ser devorado por un monstruo Mutt se coloca sobre las líneas rojas situadas a la izquierda y pulsa fuego, momento en el que toma carrerilla, salta sobre la cama elástica y coloca las piernas hacia delante para golpear los dientes del esqueleto. Haciendo lo mismo varias veces Mutt consigue destruir completamente los dientes y abrirse camino a través de la boca del esqueleto.

A diferencia de los cuatro primeros niveles, la octava y última prueba de este nivel no consiste en la lucha con el clásico guardián sino en un nuevo combate sobre el escenario circular en el que el hacha comprada en la tienda le resultará de gran ayuda. Y ya solo queda colocar sobre los pedestales la regadera, el hacha y el sombrero para liberar los últimos espíritus prisioneros.

Contra todo pronóstico Mutt ha conseguido su objetivo y por primera vez un diablo del submundo ha conseguido vencer su propia pereza y todos los peligros del Laberinto del Caos para llegar hasta el Mundo Superior. La hermosa joven que Mutt salvó de la horrible muerte del péndulo abraza al pequeño diablillo y juntos recorren el camino mágico que lleva hasta la Pizza Mística de la Abundancia, en la que incluso a lo lejos se adivina la presencia de los champiñones y las aceitunas negras.

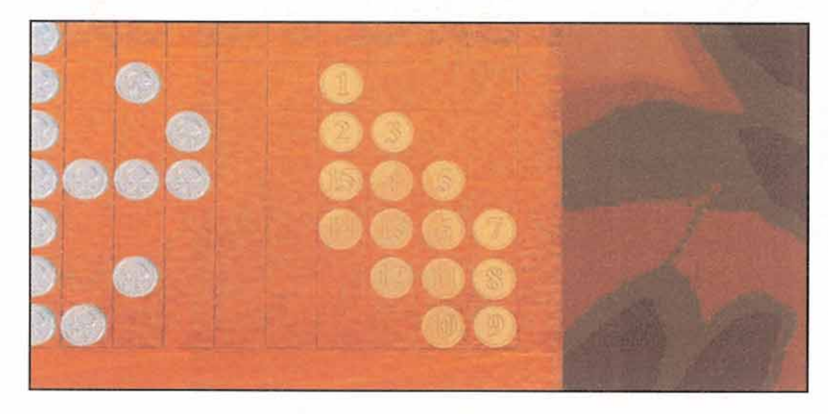
P.J.R.

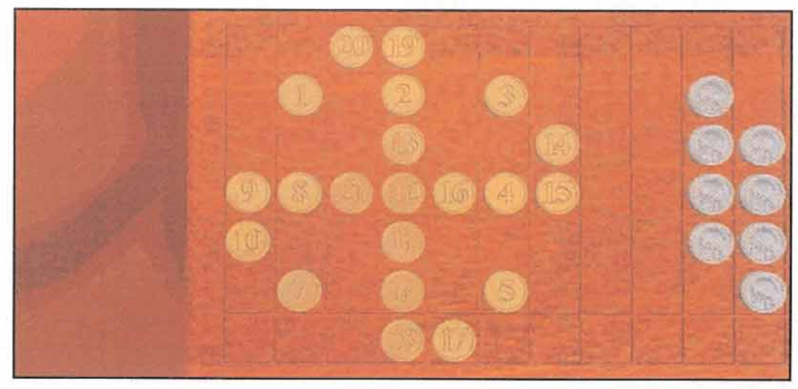

Los hombres más importantes del mañana...
...hoy tienen algo grande en sus manos.
MICRO Manía
AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.
PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.
OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
JURASSIC PARK
DRACULA

The 7th Guest

En las próximas líneas vamos a intentar explicaros la forma más sencilla de resolver algunos de los enigmas más difíciles que os podáis encontrar en este gran programa de Trilobyte. No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Esperamos que os sirva de ayuda y consigáis descubrir el enigma que se oculta en la mansión de Henry Stauf.

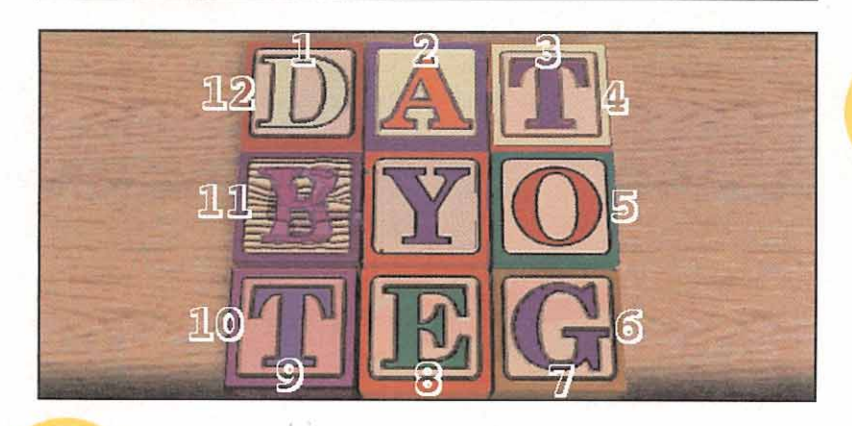
LAS MONEDAS





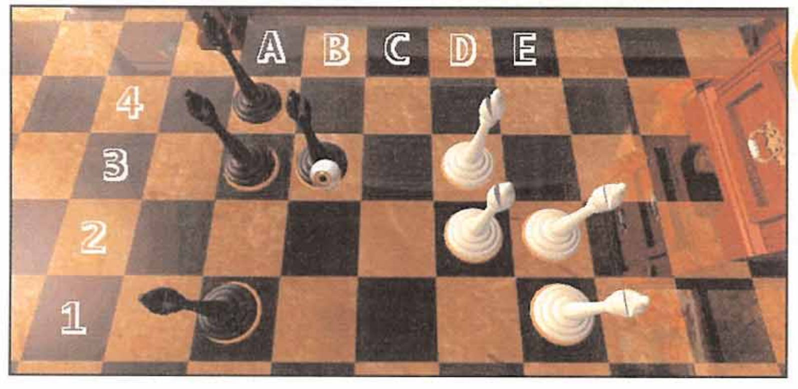
Aquí nos encontramos con un panel de monedas en el que el objetivo es darles la vuelta a todas. Una vez hemos empezado, sólo podemos continuar con otra que se encuentre en la misma columna, o bien a cualquiera de los dos lados. Está dividido en dos partes, y en las pantallas os ofrecemos la solución para cada una

LOS CUBOS



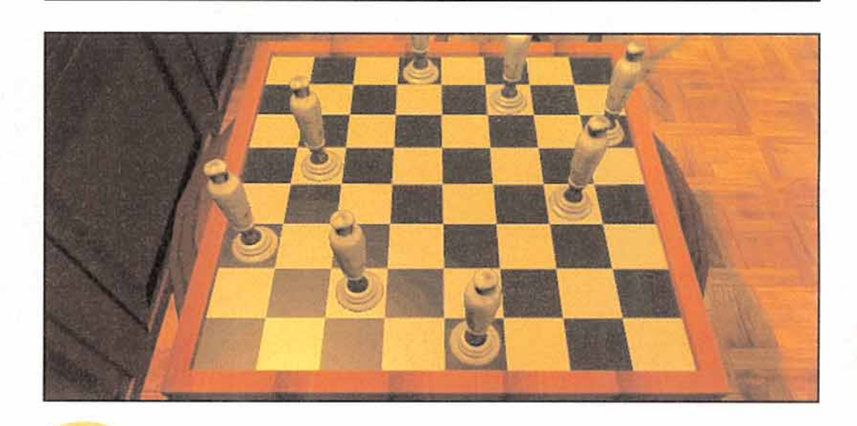
El objetivo es formar una frase con las nueve letras que disponemos. Cada palabra tiene tres letras, y se pueden mover pulsando en los laterales. Nosotros hemos numerado cada una de las diferentes pulsaciones del 1 al 12, tal y como podéis ver en la pantalla. A continuación os mostramos donde debéis pulsar en cada momento: Número 2, 7, 4, 10, 2, 7, 11 y 6. Os dará la frase GET BOY TAD.

LOS ALFILES



Otro problema de ajedrez. En esta ocasión hay que intercambiar los alfiles de posición. Donde están los blancos poner los negros y viceversa. El tablero tiene 20 casillas, y podemos mover cualquier pieza en cualquier momento, sin tener que alternar colores, pero siempre en diagonal. Suponiendo que desde la posición de partida, las columnas se numeran de izquierda a derecha con las letras A, B, C, D, E; y las filas de abajo a arriba con los números 1, 2, 3, 4, las acciones a realizar son las siguientes: A2-B3, E2-D3-B1, B3-D1, E4-D3-C4, B1-A2, D1-C2-E4, C4-E2, A2-C4, E4-B1, A4-C2-E4, E2-D1, C4-B3-A4, B1-D3, D1-B3-A2, D3-E2, A3-B2, E3-D2-B4, B2-D4, E1-D2-C1, B4-A3, D4-C3-E1, C1-E3, A3-C1, E1-B4, A1-C3-E1, E3-D4, C1-B2-A1, B4-D2, D4-B2-A3 y D2-E3.

LAS DAMAS



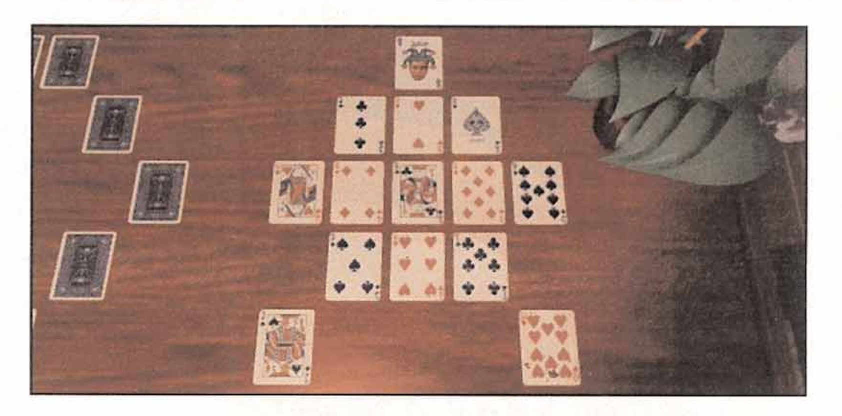
Nuestra misión es tan simple como colocar sobre un tablero de ajedrez ocho damas, de tal forma que no se coman entre ellas. Recordando que se pueden mover tanto horizontal como verticalmente, lo mejor es posicionarlas a salto de caballo, o de forma lo más parecida. Para aquello que tengáis todavía alguna dificultad, en la pantalla os indicamos la posición exacta de cada pieza.

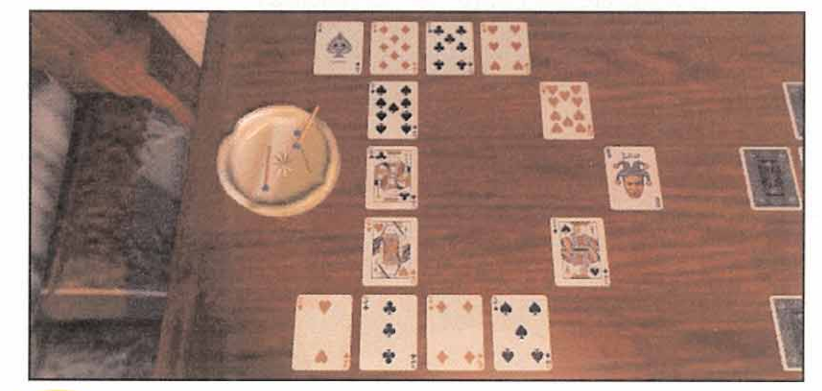
LAS ARAÑAS



El objetivo es rodear la estrella por todas las puntas menos por una. Para ello, colocamos una araña en cualquier punta, no importa cual. Luego la movemos a una de las dos direcciones posibles –estas siguen las dos líneas rectas que traza la punta–. La siguiente, tiene que salir desde un sitio desde el que pueda llegar al punto de salida de la anterior. Y así continuamente. Conociendo este procedimiento, no tendréis dificultad en acabar este rompecabezas.

LAS CARTAS





En esta ocasión son cartas las que debemos voltear, siguiendo las mismas reglas que en las monedas. Tiene dos partes y os ofrecemos sendas pantallas en las que os indicamos la forma de lograrlo.

ES MÁS COMPLICADOS DE...

EL LABERINTO





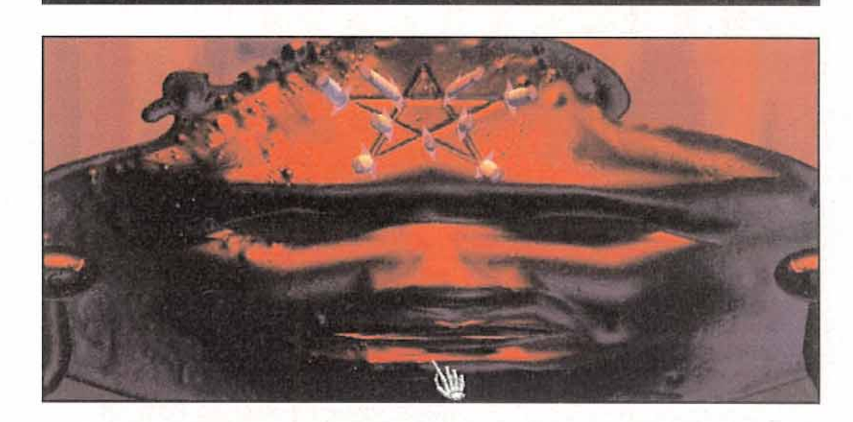
El camino hacia la cripta se ve complicado por la aparición de un difícil laberinto. Para encontrar la salida del mismo no hay nada mejor que disponer de un buen mapa. Para ello podréis haceros vosotros uno, o bien copiarlo de la alfombra de la habitación en la que está el puzzle de los alfiles. De todas formas, como pista os diremos que al comienzo, ir todo recto y encaminaros hacia la quinta desviación de la derecha.

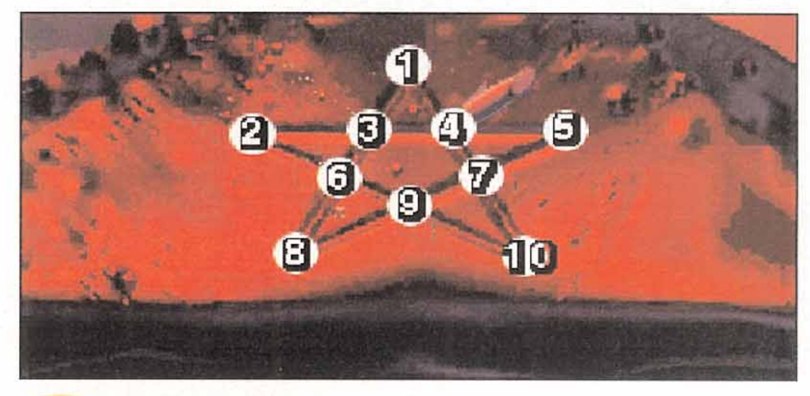
«The 7th Guest» nos ofrece la oportunidad de enfrentarnos a una serie de puzzles cuya dificultad pocas veces habíamos visto.

Si los superamos, descubriremos el enigma que rodea a la mansión de Henry Stauf y a sus extraños invitados.

La compañía americana Trilobyte ha conseguido programar un juego con gran variedad de problemas.

EL PENTAGRAMA





Quitar los cuchillos saltando por encima de ellos con otro cuchillo es nuestra misión en esta ocasión. Sólo tenemos que dejar uno en el pentagrama y únicamente podemos movernos de intersección en intersección. Hemos numerado cada una de ellas, y os ofrecemos la forma de resolver el problema: Del 6 al 1, del 5 al 3, del 2 al 4, del 9 al 5, del 1 al 7, del 5 al 9, del 8 al 7 y finalmente del 10 al 4. Puzzle resuelto.

O.S.G.

EL RECORRIDO POR LA MANSIÓN

En el siguiente cuadro os ofrecemos el listado completo de habitaciones y puzzles contenidos en «The 7th Guest», así como los rompecabezas que son necesarios resolver para acceder a ellos. Igualmente, también os contamos los diferentes pasajes secretos que ligan las distintas dependencias, así como los mapas de los tres pisos, en los que hemos numerado las habitaciones para una localización más sencilla.

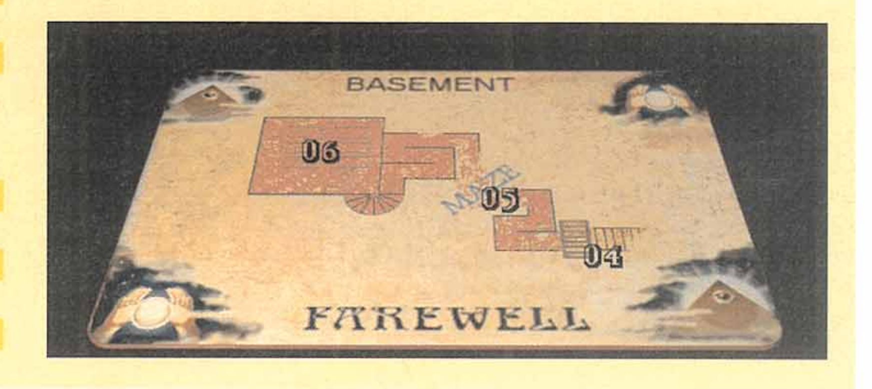
NÚMERO	HABITACIÓN	PUZZLE	HAY QUE HACER...	PASAJES SECRETOS
01	BIBLIOTECA	TELESCOPIO	NO PROCEDE	CHIMENEA A PISO SUPERIOR
02	COMEDOR	PASTEL	NO PROCEDE	
03	COCINA	LATAS	DEL 1 - 02	
04	SÓTANO	REJAS	DEL 1 - 03	
05	LABERINTO	LABERINTO	DEL 1 - 04	
06	SÓTANO	TUMBAS	DEL 1 - 05	ATAÚD A BIBLIOTECA
07	VIDRIERA	ARAÑAS	DEL 1 - 06	ENTRADA A HABIT. DE RETRATOS
08	BILLAR	DAMAS	DEL 1 - 02	MESA BILLAR A COCINA
09	DORMITORIO 1	LABERINTO SANGRE	DEL 1 - 02	
10	DORMITORIO 2	FRASE EN COLCHA	DEL 1 - 02	
11	DORMITORIO 3	ALFILES	DEL 1 - 02	PUERTA A BAÑO

AHORA DEBÉIS VOLVER A LA BIBLIOTECA PARA VER UNA SECUENCIA ANTES DE CONTINUAR. SI LO DESEÁIS, USAD EL PASADIZO DE LA CHIMENEA PARA SUBIR AL PISO SUPERIOR.

NÚMERO	HABITACIÓN	PUZZLE	HAY QUE HACER...	PASAJES SECRETOS
12	DORMITORIO 4	MONEDAS	DEL 1 - 11	ARMARIO A CAPILLA
13	CAPILLA	POZO	DEL 1 - 12	CONFESIONARIO A LABORATORIO
14	LABORATORIO	MICROSCOPIO	DEL 1 - 13	PUERTA CON REJAS A BIBLIOTECA
15	SALA MÚSICA	PIANO	DEL 1 - 14	PLANTA A DORMITORIO 4
16	BAÑO	CABALLOS	DEL 1 - 12	LAVABO A BIBLIOTECA
17	DORMITORIO 5	CARTAS	DEL 1 - 12	PUERTA IZQUIERDA A COCINA
				PUERTA CENTRAL A HALL
				PUERTA DERECHA A BIBLIOTECA
18	SALA RETRATOS	CARA DE STAUF	DEL 1 - 14	PINTURA A SALA MÚSICA
19	SALA JUGUETES	PUZZLE MANSIÓN	DEL 1 - 12	
20	CASA MUÑECAS	LETRAS EN CUBOS	DEL 1 - 12	CAJA JUGUETES A BIBLIOTECA
21	PASILLO ARRIBA	CUCHILLOS	DEL 1 - 20	
22	ÁTICO	LUCES DE LA CASA	DEL 1 - 21	







SIN SORPRESAS
SUPER WIDGET

- SUPER NINTENDO
- Plataformas


SUPERNINTENDO

Durante milenios, el hombre se ha venido preguntando si estaba solo en el universo. Pues se acabó el hacerse preguntas. Nosotros solitos acabamos de desentrañar el misterio. Los extraterrestres no sólo existen, sino que son pequeñitos, de color morado, con una capacidad asombrosa de mutación, tienen un par de antenas en la cabeza y, por averiguar, hasta hemos averiguado el nombre de uno de ellos. Se llama Widget, y acaba de aterrizar en nuestro planeta para salvarlo.

Bueno, hay que reconocer que todo esto no lo hemos adivinado así, por las buenas. La cosa ya viene de tiempo atrás, cuando Widget hizo su aparición en la pequeña pantalla como protagonista absoluto de una serie de animación, para, posteriormente, entrar en el mundillo consolero de la mano de Atlus, en formato Super Nintendo. Y en estas estamos, ante un cartucho bautizado como «Super Widget», basado en aquella serie de T.V., y desarrollado como un arcade de plataformas.


SUPERNINTENDO



Consta de una docena de fases en las que, como buen cartucho representante del género, encontramos multitud de objetos a recoger, que pueden desde aumentar nuestra bolsa de bonos –y por tanto de puntos– hasta hacernos cambiar nuestra apariencia habitual por otras, un pelín estrafalarias, la verdad. Y es que observar cómo el personajillo protagonista, de repente, se transforma en un abejorro gigante, un cangrejo ermitaño o un avestruz desplumado es, ciertamente, original y hasta un tanto cómico. Por supuesto, también como buen arcade –en general–, no podían faltar los enemigos de fin de fase, feos como ellos solos, pero un tanto simplones, ya que acabar con ellos es más sencillo que beberse un vaso de agua. Y entre tanto, habrá que cascar y cascar bichejos inmundos cuyas aviesas intenciones resultan bastante perjudiciales para nuestra salud.


SUPERNINTENDO


SUPERNINTENDO

A nivel técnico, «Super Widget» resulta un cartucho correcto. Sin excesivas complicaciones ni florituras, y cumpliendo perfectamente en los aspectos gráfico y sonoro, aunque este último acaba volviéndose algo machacón tras los diez primeros minutos de juego. También resulta destacable la buena respuesta en el pad, pese a la inercia que se la ha conferido al protagonista y que, dificultando aún más la tarea de evitar a los enemigos en el momento oportuno, no la hace insufrible.

«Super Widget» es un buen cartucho, bien hecho, bien programado... Pero que, a pesar de ello, resulta demasiado tópico. Es como si Atlus hubiera realizado «Super Widget» como un encargo. No se le puede negar que resulta divertido y entretenido, pero sin chispa.

F.D.L.

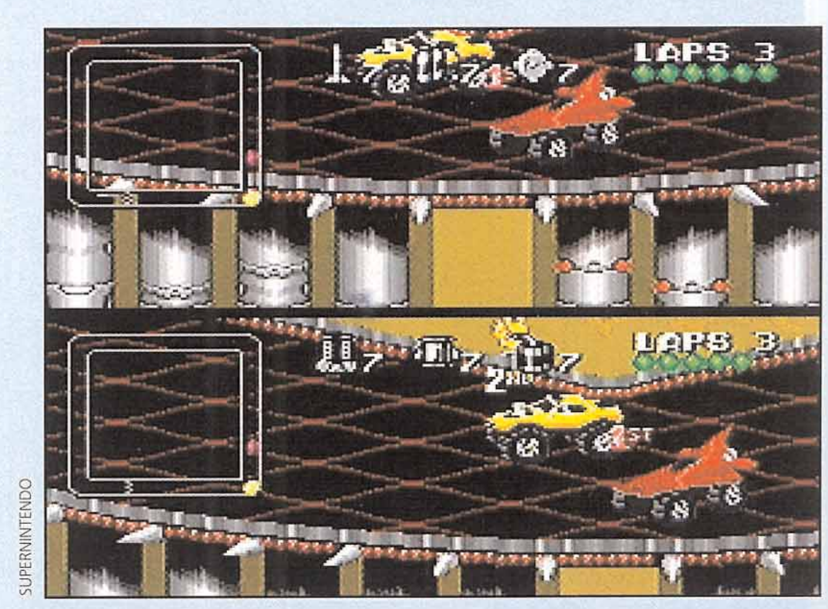
Un muy juego divertido aunque demasiado tópico.

75

ORIGINALIDAD	35
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	75
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	80

RUGIDO DE MOTORES A RITMO DE ROCK
ROCK & ROLL RACING

EL ROCK ES UNA MÚSICA QUE ENCANDILA A MILES Y MILES DE PERSONAS, ESPECIALMENTE JÓVENES, EN TODO EL MUNDO. NO SABEMOS EL POR QUÉ, PERO ASÍ ES. Y AHORA OS PREGUNTARÉIS QUÉ TIENE QUE VER ESTO CON UN JUEGO DE SUPER. PUES BIEN, LA RESPUESTA ES TAN SENCILLA COMO ECHAR UN VISTAZO A ESTE CARTUCHO DE INTERPLAY Y DISFRUTAR DE SUS MARAVILLAS. ¿PREPARADOS? PUES PREPARAOS QUE ALLÁ VAMOS...

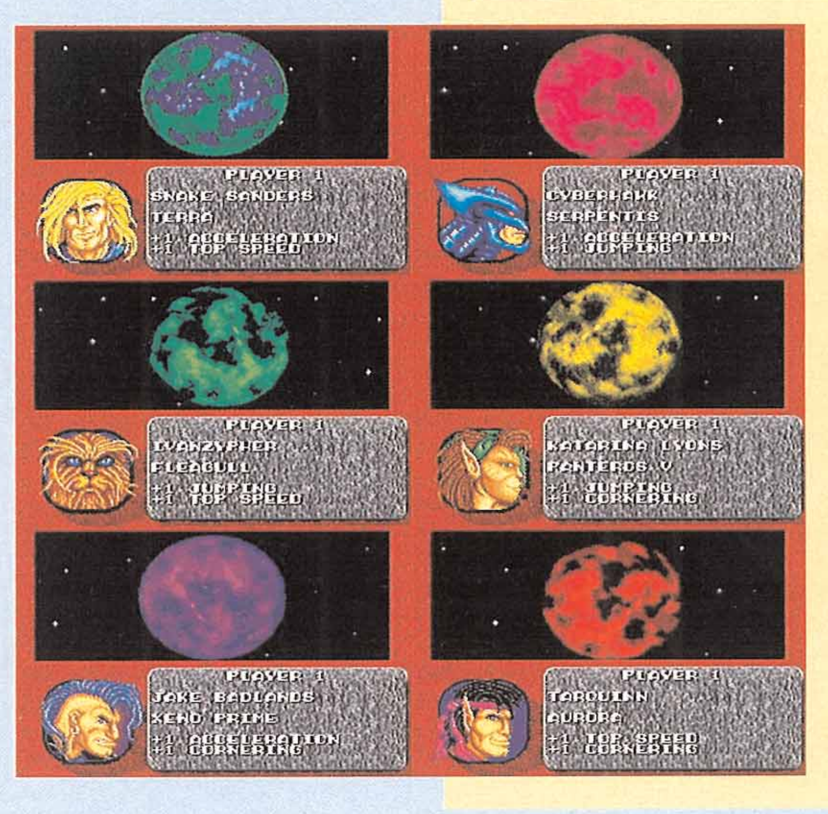

SUPERNINTENDO


SUPERNINTENDO

- SUPERNINTENDO
- Arcade

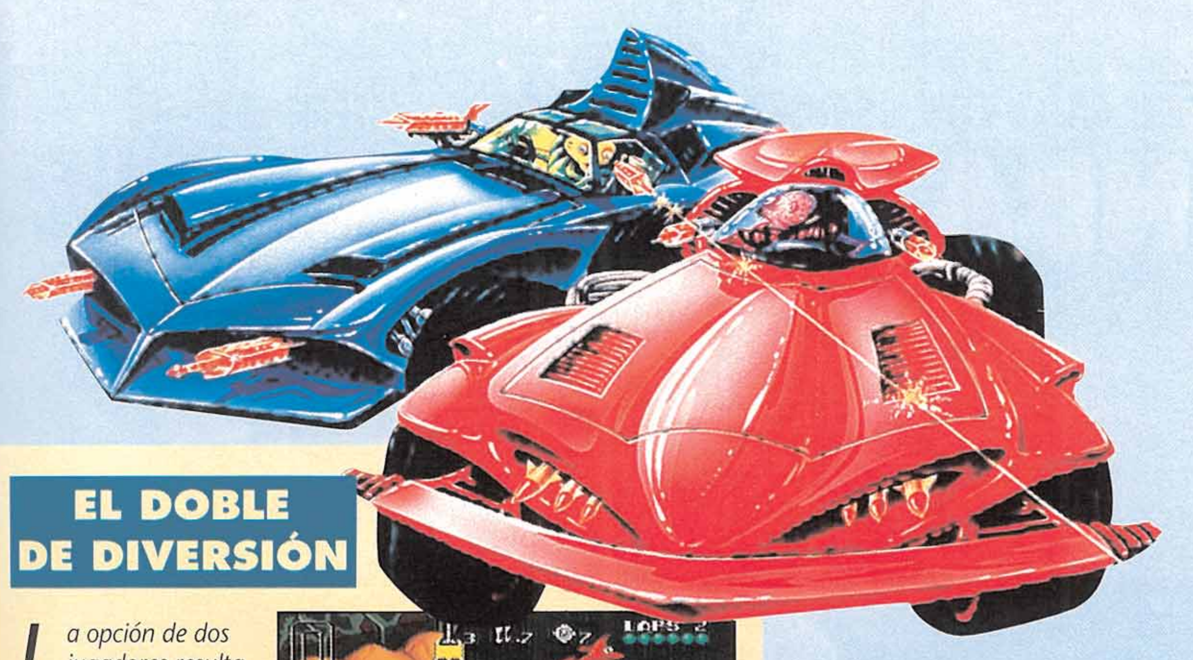
«Rock and Roll Racing» es un excelente juego de carreras de coches, a través de varios circuitos de diferentes tipos. Tal afirmación puede parecer aventurada, pero si continuáis leyendo, sabréis porqué lo que hemos dicho. Lo primero que nos llama la atención es la música. Una canción perfectamente sampleada del rock del duro abre la presentación de «Rock and Roll Racing». Después de escucharla, sabemos que el juego no nos va a defraudar, al menos en el aspecto sonoro. Tras la pantalla de presentación, se nos ofrecen tres opciones: New Game, Password y Versus Mode. Con la primera podemos entrar en el campeonato interplanetario, en el que tenemos que elegir el piloto con el que vamos a participar, así como el bólido que utilizaremos en la carrera y el color del mismo. Una vez hecho esto, entramos de lleno en la competición.

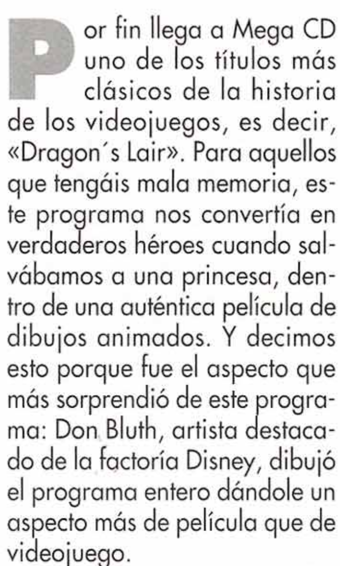
HÉRORES DEL ASFALTO



Cuando vayamos a elegir el piloto de nuestro vehículo, no sólo deberemos fijarnos en que tenga un nombre o una cara graciosa, sino también en las habilidades que tienen cada uno de ellos. De este modo, podemos escoger aquel que mejor se adapte a nuestro estilo de conducción.

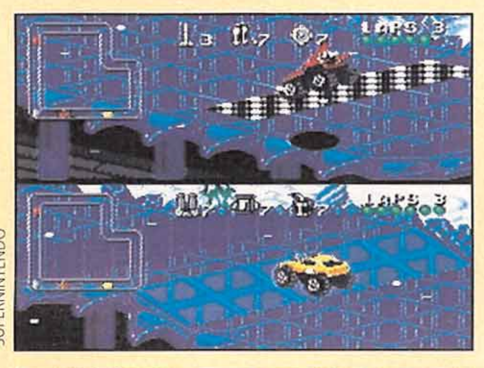
Así por ejemplo, el rubio proveniente de la Tierra es el mejor en cuanto a velocidad y aceleración, algo muy bueno en circuitos rápidos, pero no tanto en aquellos con curvas cerradas y continuas. Para este tipo de carreras el mejor sería el punkie de pelo azulado o el familiar lejano de Spock. A pesar de todo, la elección es sólo vuestra.



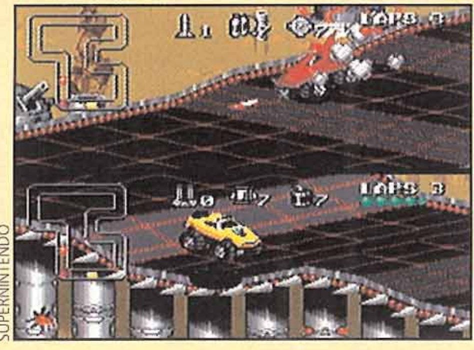


EL DOBLE DE DIVERSIÓN

La opción de dos jugadores resulta francamente espectacular. Gracias al uso de la pantalla partida inaugurada por cartuchos como «Lotus» o «Top Gear», se permite la participación de dos personas compitiendo entre ellas. Y a pesar de ello, los movimientos siguen siendo igual de suaves y rápidos, con lo que no perdemos ni un ápice de jugabilidad. Además, el poder elegir circuito y coche cuando deseemos, hace que la diversión se multiplique por dos. Por cierto, existe un truco con el que podréis participar con Olaf, uno de los protagonistas de «The Lost Vikings», otro de los cartuchos de Interplay . ¿Qué cúal es? El próximo mes lo encontraréis en la sección Código Secreto.



SUPERNINTENDO



SUPERNINTENDO

SUPERNINTENDO

Comenzamos en la división B, y enfrente nos encontraremos con otros tres pilotos, uno de ellos nativo del lugar en el que estemos y los otros foráneos como nosotros. Se nos presentan una serie de carreras a cuatro vueltas cada una, en las que tenemos que hacer lo posible por quedar entre los mejores para ir acumulando dinero y puntos. Lo primero nos sirve para ir a la tienda y conseguir mejoras para nuestro vehículo, tales como un motor más potente, mejores amortiguadores y mayor resistencia a los golpes, además de diferentes tipos de armas y trampas para usar en contra de los rivales. Los puntos son imprescindibles para poder avanzar de división y de planeta.

La opción de Password ya sabéis todos para lo que sirve, con lo que huelga mayor comentario sobre ella. Y en la de Versus Mode, competiremos con un amigo a pantalla partida en el escenario que queramos y con el coche que deseemos. Debido a esto, no necesitamos hacer una puntuación determinada, ya que lo que impera en esta opción es quedar por delante de nuestro compañero, con el consiguiente orgullo que eso produce.

No cabe duda de que «Rock and Roll Racing» es uno de los mejores juegos que han pasado por la consola grande de Nintendo. Los chicos de Interplay saben muy bien lo que hacen, ya que no es éste el primer juego de Super que alcanza tan alta aceptación por nuestra parte. El caso de «The Lost Vikings» o «Clayfighters» vienen a confirmar nuestras palabras. Comenzando por los gráficos, realizados en una perspectiva isométrica, variados y maravillosos en todos y cada uno de los circuitos, así como los vehículos, diseñados con gran nivel de detalle, hasta el punto que al ponerse el coche mirando hacia nosotros, podemos ver un reflejo de luz en el parabrisas... Siguiendo con los movimientos, suaves y fáciles de controlar cuando estamos a los mandos, y espectaculares en los saltos y en las derrapadas en las curvas. Y hablando de espectacularidad, no se nos podía olvidar la banda sonora. Temas tan rockeros como "Born to be Wild" de Steppenwolf, o "Highway Star" de Deep Purple están recogidos en este cartucho, con una calidad pocas veces vista.

Pero no sólo de música vive el adicto a los grandes videojuegos, sino de efectos y voces digitalizadas, que también están presentes en «Rock and Roll Racing». Con todo ello, os aseguramos que no tendréis un solo momento de descanso en el momento en que conectéis la consola con este programa. La adicción es total, ya que una vez que os echéis la primera partida, no os podrán despegar del monitor a no ser que se vaya la luz. Y eso en cuanto a que estéis vosotros solos; si estáis con un amigo, para qué os vamos a contar.

O.S.G.

Rock duro, adicción y diversión a raudales. **91**

ORIGINALIDAD	68
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	92
SONIDO	94
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	90

CON ÉL NACIÓ LA INTERACTIVIDAD

DRAGON´S LAIR

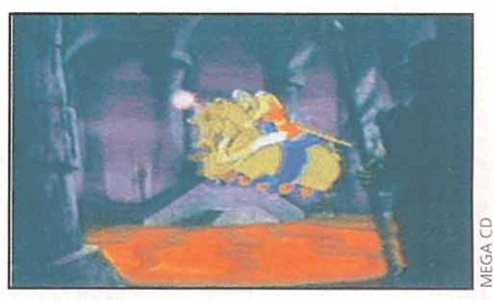
- MEGA CD
- Arcade



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD

Por fin llega a Mega CD uno de los títulos más clásicos de la historia de los videojuegos, es decir, «Dragon´s Lair». Para aquellos que tengáis mala memoria, este programa nos convertía en verdaderos héroes cuando salvábamos a una princesa, dentro de una auténtica película de dibujos animados. Y decimos esto porque fue el aspecto que más sorprendió de este programa: Don Bluth, artista destacado de la factoría Disney, dibujó el programa entero dándole un aspecto más de película que de videojuego.

Así, «Dragon´s Lair» devuelve a invitarnos a la época del medievo, con el fin de llegar a ser caballeros del rey, empeño, a priori, que nos costará mucho realizar. Sin embargo, como llovido del cielo, a Dirk –caballero al que damos vida– se le presenta una oportunidad de oro para convertir en realidad su sueño: rescatar a la hija del monarca, la princesa Daphne, que ha sido secuestrada. En otras palabras, que la historia no ha variado en absoluto...

El desarrollo de «Dragon´s Lair» es totalmente interactivo, es decir, que tendremos que realizar un movimiento bien sea arriba, abajo, izquierda derecha o disparo, en un momento determinado para seguir avanzando en las escenas. Esto significa que si no conseguimos efectuar la secuencia de movimientos correcta, nos podemos quedar atascados de por vida, y contemplar atónitos, una y otra vez, las secuencias, divertidas eso sí, de pérdida de vidas de nuestro protagonista. Tenemos que decir que la dificultad de este programa no es mucha, pues encontrar la secuencia de movimientos es relativamente fácil, a poco que tengamos ciertas dotes paciencia y habilidad. Por ello no os deben asustar en absoluto las veintiséis fases con que cuenta «Dragon´s Lair».

Por lo dicho hasta ahora, nos encontramos ante un programa que, por ser interactivo, no se escapa de la eterna polémica que siempre arrastran este tipo de juegos. Nadie pone en duda la calidad técnica del mismo, pero lo malo de estos programas es la tremenda pasividad y poca participación del jugador en los mismos. Hay quien dice que no pasan de ser meras secuencias animadas, muy bonitas eso sí, pero sin ningún aliciente. Otros los consideran algo más que eso, e incluso los sitúan dentro de los juegos en los que hay que hacer uso de una tremenda habilidad, para acertar el movimiento correcto. En definitiva ya sabéis la mecánica de los juegos interactivos: o aburren o entusiasman. Y si sois de los que os apasionan, «Dragon´s Lair» os encantará y no os defraudará en lo más mínimo.

E.R.F.



Un juego espectacular pero extraño de jugar. **80**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	75
SONIDO	88
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90

PATO AVENTURAS EN EL ESPACIO

DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS

- SUPERNINTENDO
- Arcade de plataformas

SunSoft empieza a hacerse famosa en el mundo consolero por sus juegos basados en populares personajes de los dibujos animados de la televisión. En esta ocasión, le ha llegado el turno al pato Lucas. Todos le conoceréis, pero quizá lo que no sepáis es que tiene otra personalidad, la de Duck Dodgers, el famoso héroe del espacio que siempre está dispuesto a ayudar a los más débiles en contra de los opresores.

En esta ocasión, es Marvin el Marciano el que está poniendo en peligro la paz de la galaxia. Como es lógico suponer, no vamos a consentir que algo tan peligroso suceda, con lo que con la ayuda del pato Lucas, alias "Duck Dodgers", nos pondremos en camino y salvaremos el universo de Marvin.


SUPERNINTENDO


SUPERNINTENDO


SUPERNINTENDO

Ante nosotros se presentan 20 fases de acción trepidante, que componen los cinco mundos con los que cuenta este cartucho. En el primero de ellos, nos encontramos en un planeta "de lujo", al que asisten ricos de todas partes para descansar, y en el que Marvin ha secuestrado a los embajadores del cosmos y nosotros tenemos que rescatarlos. En el segundo, nos vamos a dar un buen baño en el planeta Acuario-4, lugar en que Marvin está probando su último invento, unos marcianos instantáneos que se reproducen con el contacto con el agua (tipo Gremlins pero a lo bestia). Después estamos en un mundo helado, en el que está secuestrado el científico más inteligente del universo. A continuación, de camino al planeta Jungla Amazonius, un rayo reductor alcanza a Daffy, y le deja del tamaño de una hormiga. Y por último, llegaremos a una estación espacial, morada de Marvin. Es el último asalto, y sólo el que se mantenga en pie ganará el combate.

Nuestro personaje tiene la habilidad de saltar, andar hacia ambos lados, agacharse, usar un escudo como protección y utilizar su jet-pac para volar hasta zonas inaccesibles de otro modo. Como complemento, podemos comprar una serie de armas al finalizar cada mundo, que nos ayuden en la misión posterior. Los gráficos son auténticos dibujos animados, tal y como viene siendo habitual en los programas de SunSoft. Y lo de animados no es sólo de nombre, ya que desde nuestro protagonista hasta el más ridículo enemigo posee unos movimientos bastante buenos y suaves. Y todo ello aderezado con unas melodías muy dinámicas, típicas de las películas de dibujos animados, con lo que no nos queda más remedio que afirmar que «Daffy Duck. The Marvin Missions» es un buen juego para Super Nintendo, en especial para aquellos que, como nosotros, gusten de los dibujos animados a todo ritmo.

Un buen juego de plataformas con protagonista televisivo. **82**

ORIGINALIDAD	66
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	83
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	82

O.S.G.

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

NBA JAM

DESDE SIEMPRE SE HA DICHO QUE EL CIRCO ERA EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO. PERO COMO NO HAY VERDADES ETERNAS NI ABSOLUTAS, ACCLAIM SE HA ENCARGADO DE DARLE LA VUELTA A LA TORTILLA CON UN CARTUCHO QUE NOS HARÁ CAMBIAR DE MENTALIDAD A ESTE RESPECTO. LOS JUEGOS DEPORTIVOS EXISTEN DESDE EL MISMO MOMENTO EN QUE APARECIERON LAS CONSOLAS Y LOS ORDENADORES. PERO, JUEGOS COMO «NBA JAM» YA NO HAY TANTOS. SI QUIERES VIVIR LA NBA EN TODA SU INTENSIDAD, ÉSTE ES UNO DE LOS CARTUCHOS MÁS INDICADOS.

- MEGA DRIVE
- Deportivo


MEGA DRIVE

Para vivir el espectáculo de la NBA en todo su esplendor existen, actualmente, dos alternativas. La primera consiste en ser asquerosamente rico, para así poder permitirse el lujo de viajar a los USA cada dos por tres, sacar entradas de banquillo y codearse con los Barkley, Wilkins, Pippen y compañía. No deja de ser una posibilidad, pero mucho nos tememos que aunque estemos trabajando hasta que las ranas críen pelo, los elefantes se vuelvan rosas y vuelen, o Tele 5 llene el noventa por ciento de sus emisiones con programas culturales no sería suficiente como para realizar nuestro sue-

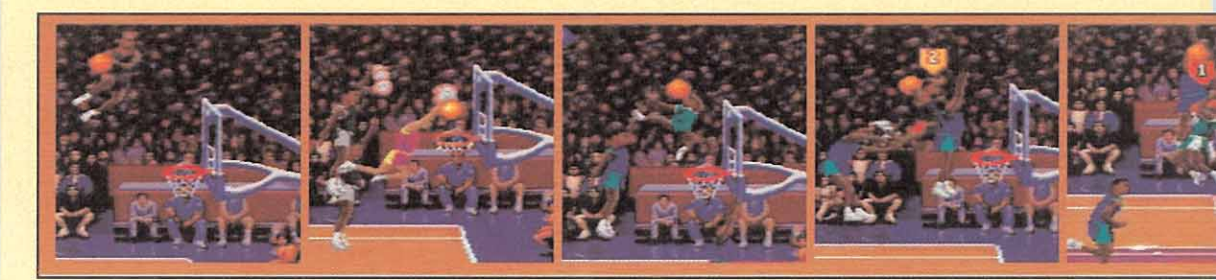
VERSIÓN SUPER NINTENDO

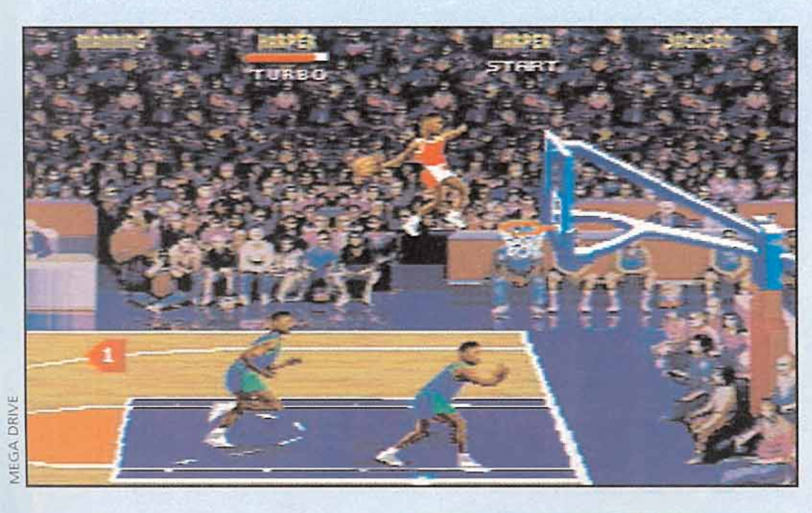

SUPERNINTENDO


SUPERNINTENDO

Si hay algo de lo que la Super Nintendo pueda presumir es de sonido. Mientras que la dieciséis bits de Nintendo gana la partida en el apartado musical, Mega Drive lo hace con las voces digitalizadas. En lo que apenas hay diferencias es en gráficos y movimientos. «NBA Jam» para Super Nintendo ofrece unas animaciones sensacionales, brillantes y muy veloces. Y si en lo referente a los aspectos técnicos estamos ante un cartucho que sabe explotar las posibilidades de la máquina, en lo concerniente a jugabilidad tampoco se queda atrás. La propia distribución de los botones en el pad de Super Nintendo hace muy cómoda la realización de todas las acciones. Y también existe la opción de cuatro amiguetes jugando al mismo tiempo, utilizando el consabido adaptador.

Así tanto para la versión Mega Drive como para esta de Super Nintendo, «NBA Jam» es un juegazo de tomo y lomo. Por eso ambas adaptaciones cuentan con nuestra misma puntuación.





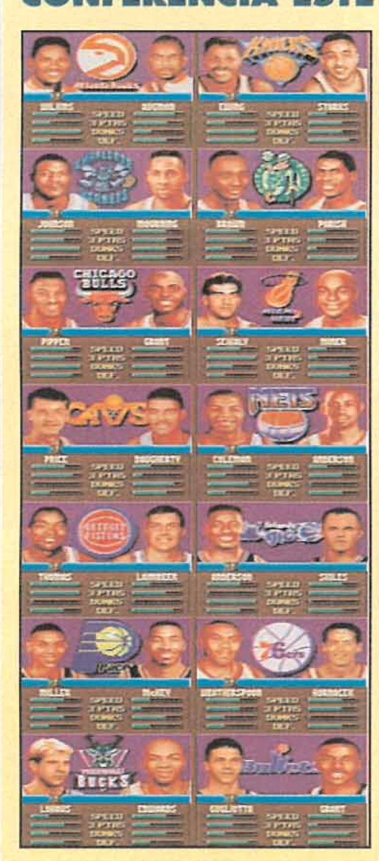
MEGA DRIVE

ño. Y otra, mucho más asequible, divertida y satisfactoria, consiste en comprarse «NBA Jam», cascárselo a la Mega Drive y no soltar el pad hasta que nuestras manos sean un puro callo. Algo que, no sólo está al alcance de cualquiera, sino que hasta sería un pecado no hacerlo. ¿Sorprendidos ante tanta adulación a un simple juego? No lo estéis, porque no es así. «NBA Jam» será muchas cosas, pero no un "simple juego".

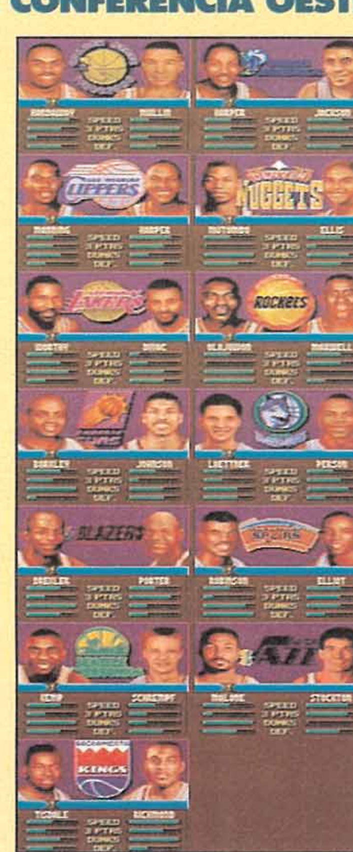
Mucha gente ha estado involucrada en el desarrollo de «NBA Jam», desde su misma concepción. Y se nota. Se ha estructurado como un cartucho con modalidad de competición "Two on Two". Dicho en cristiano, todos los partidos tienen como protagonistas a dos jugadores por equipo. Pero las sorpresas empiezan rápido. Por lo pronto, todos los equipos de «NBA Jam» son los auténticos de la liga norteamericana: Lakers, Bullets, Cavaliers, Celtics... Todos, están absolutamente todos. Y no sólo eso. También los jugadores son los que conocemos gracias a las voces que Ramón Trecet da por la pequeña pantalla –y menos mal que no se le ve mucho la cara–: Barkley, Stockton, Wheaterspoon... En, ambientación, por ahora, un diez para el cartucho.

Existen, en «NBA Jam», dos modalidades de juego: "Head to Head", que podríamos traducir, "grosso modo", como un partido amistoso, y "Team Game", o sea, una competición más en serio. Y en ambos casos podemos escoger equipos tanto de la conferencia este como de la oeste.

CONFERENCIA ESTE



CONFERENCIA OESTE



CUATRO JUGADORES

«NBA Jam» no sólo permite que un par de amigos se junten para echar un partidillo, sino que ofrece la posibilidad de hacer uso de un adaptador para cuatro jugadores. Imaginad lo que puede ser esto: adicción y diversión multiplicadas por cuatro. En breve, no hay duda de que gracias a esta opción «NBA Jam» se convertirá en uno de los cartuchos punteros en los próximos meses. Un éxito seguro, y si no al tiempo.

Sigamos contando algo sobre los gráficos. Pero, ¿qué se puede decir de un programa de baloncesto en el que hasta el reflejo de los focos sobre la madera se ha tenido en cuenta? Los jugadores parecen casi de verdad, con unas animaciones que quitan el sentido y que, pese a su intencionada exageración en algunos saltos, no dejan de asombrar en todo momento. Rápido, con una respuesta inmediata y precisa a nuestras pulsaciones en el pad, espectacular, adictivo al cien por cien... Respecto al sonido, escuchar las voces digitalizadas que te animan, te reprochan un mal tiro, cantan los mates, etc. resulta, lisa y llanamente, toda una gozada. Y la música, pues para que decir nada. Excelente, aunque a la larga sea algo repetitiva.

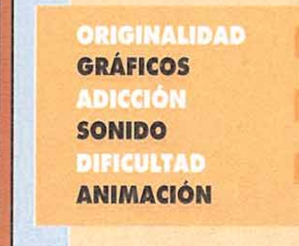
¿Defectos? Pues alguno tendrá, suponemos, pero no se nos ocurre nada negativo que reseñar. Lo único malo, realmente malo, sería quedarse sin «NBA JAM».

F.D.L.

Es la mismísima Liga Americana de Baloncesto en directo.



93



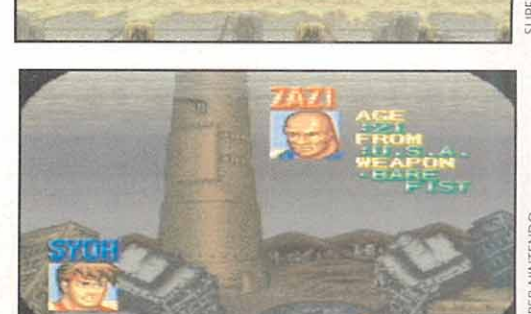
ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	95
SONIDO	90
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	94

UNA DESAFORTUNADA APORTACIÓN

TUFF ENUFF

- SUPER NINTENDO
- Juego de Lucha

La compañía Jaleco quiere aportar con «Tuff Enuff» su grano de arena dentro de la frenética carrera de lanzamientos que últimamente se están produciendo en cuanto a juegos de lucha. Los modos de juego que nos presenta el programa son los tres típicos, es decir: el versus entre dos jugadores, contra la máquina y el modo Story, que es el principal. En el modo versus entre dos jugadores humanos, la opción de elegir a un luchador se limita a solamente cuatro, no pudiendo seleccionar el mismo personaje ambos jugadores.



SUPER NINTENDO

Pero en el modo versus-CPU, la cosa cambia ligeramente. En esta ocasión elegiremos un personaje de los cuatro luchadores principales, y tendremos que enfrentarnos a un combate de tres asaltos, contra cualquiera de los seis contrincantes disponibles. Por último, en el modo Story, seleccionando nuevamente a uno de los cuatro protagonistas, tendremos que enfrentarnos contra el resto de contrincantes, incluidos los principales.

Una vez dentro del juego, la decepción empieza a acentuarse. Graficamente es sólo pasable, es decir, cumple más o menos con las exigencias mínimas, sin grandes alardes técnicos. Lo peor de «Tuff Enuff» son los movimientos de los personajes, así como las animaciones de las que han sido dotados. Los sprites se mueven raquiticamente, como si fueran robots o algo por el estilo, y ofreciendo una sensación de irrealismo total al jugador.

Los golpes que podemos efectuar con los mismos son muy limitados: tienen sus magias y puñetazos especiales, pero..., son poco espectaculares y nada vistosos. Además, algunos movimientos están calcados unos de otros, y en más de una ocasión nos encontraremos con que los dos luchadores que se encuentran en pantalla efectúan el mismo golpe... Como único detalle destacable, cabe mencionar la pequeña repetición que el cartucho nos ofrece al final de cada combate. Una vez que los tres asaltos hayan finalizado, y uno de los luchadores haya caído "knock out"., nos aparecerán unos controles, como si de un vídeo se tratara, con los cuales podremos reproducir en pantalla, y repetir cuantas veces deseemos, los últimos instantes de la pelea.

«Tuff Enuff» es un producto que queda totalmente deslucido ante títulos tan excelentes como el mítico «Street Fighter», «T.M.N.T. Tournament Fighters», o el más reciente y alucinante «Clay Fighter». Ni en gráficos, ni en sonido, ni en jugabilidad se acercan levemente a estos grandes del género de lucha. El usuario de Super Nintendo está acostumbrado a un nivel de calidad muy alto, sobre todo en juegos de lucha, como para que «Tuff Enuff» le merezca algo de atención. Jaleco debería de haberse dado cuenta de esto, y habérselo pensado dos veces antes de producir un cartucho de estas características.

E.R.F.



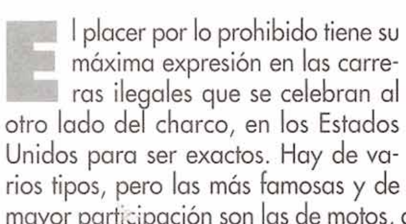
Un juego algo deslucido ante tanta maravilla existente...

60

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	60
SONIDO	40
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	60

BOXEO SOBRE DOS RUEDAS
ROAD RASH

- GAME BOY
- Arcade



GAME BOY

El placer por lo prohibido tiene su máxima expresión en las carreras ilegales que se celebran al otro lado del charco, en los Estados Unidos para ser exactos. Hay de varios tipos, pero las más famosas y de mayor participación son las de motos, que consisten, básicamente, en realizar un largo trayecto con el objetivo de llegar el primero a la meta. Su característica principal es la absoluta ausencia de reglas: todo está permitido. Por lo tanto, los corredores pueden golpearse con cualquier clase de objeto, aunque el más usado, por su comodidad y el poco espacio que ocupa, es un buen bate de béisbol. La compañía británica Ocean nos brinda la oportunidad de competir en cinco carreras diferentes, con seis tipos de motos. Pero, sólo tendremos acceso a un nuevo vehículo si conseguimos la victoria en cada prueba y, con ella, el jugoso premio en metálico que se ofrece al ganador.



GAME BOY

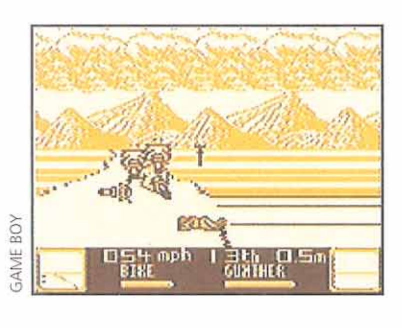
«Road Rash» es la conversión a Game Boy de un cartucho realizado para Mega Drive hace ya unos años. Su calidad era alta, al igual que la adicción, pero el paso del tiempo se deja notar y, pese a que no estamos ante un mal cartucho, tampoco podemos decir que sea la octava maravilla de la programación en el mundo de la portátil de Nintendo. Esto se debe a que «Road Rash» posee una extraña mezcla de buenas y malas cualidades, como unos fondos bastante trabajados que se combinan con unos sprites algo pobretones. Con el control de la moto ocurre algo parecido. Se maneja bastante fácilmente, pero apenas posee tres posiciones –una recta, y dos inclinadas–. Sin embargo, este aspecto se compensa con los distintos movimientos que nuestro personaje es capaz de realizar. Aunque los chicos de Ocean deberían haber tenido en cuenta que avanzar por la hierba es distinto que hacerlo por el asfalto ya que, cuando nuestro motorista es empujado fuera de la carretera, no existe una sensación "real" de haber cambiado de terreno.



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY

Pasando al tema del sonido, se nota el esfuerzo en el trabajo sobre las melodías, aunque se nos acaban antojado repetitivas tras unos cuantos minutos de juego. Sin lugar a dudas, el apartado más destacable de «Road Rash» es la sensación de velocidad conseguida durante la carrera, ya que efectos como el movimiento de las nubes y los laterales de la vía, combinados con los del protagonista, realizando un scroll frontal, dan bastante buen resultado. Respecto al nivel de adicción, es correcto, pero no excesivamente alto. En resumen, no está mal, aunque podía haber sido bastante mejor.

Un cartucho indicado para los fanáticos de la velocidad. **69**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	77
SONIDO	70
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	70

O.S.G.

UN ÉXITO DE CINE PARA MEGA CD
DUNE



TRAS EL ÉXITO COSECHADO POR «DUNE» EN LA PANTALLA GRANDE, LAS COMPAÑÍAS MÁS IMPORTANTES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO TRASLADARON LA PELÍCULA A FORMATO ORDENADOR –PC Y AMIGA–, Y OBTUVIERON COMO RESULTADO UN EXCELENTE PROGRAMA. AHORA, VIRGIN QUIERE QUE LOS USUARIOS DE MEGA CD TAMBIÉN DISFRUTEN DE ESTE SENSACIONAL JUEGO DE ESTRATEGIA, GÉNERO POCO USUAL EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS.

- MEGA CD
- Estrategia/Aventura


MEGA CD



MEGA CD

En una remota galaxia, existe un arenoso planeta llamado Arrakis, también llamado Dune debido a su paisaje repleto de enormes y cuantiosas dunas de arena. A pesar de su aspecto desértico y pobre, bajo sus capas de tierra se esconde un producto conocido como Melange. Esta sustancia, de color rojizo, proporciona una extraordinaria vitalidad a todo el que la toma, además de contar con otras muchas cualidades casi milagrosas. Por esta razón, dos de las casas más poderosas del universo se encuentran enfrentadas desde hace tiempo: los Atreides, a los que el emperador les acaba de conceder los derechos de explotación de Arrakis, y los Harkonnen, familia que disfrutaba antiguamente de esos derechos.

Nosotros encarnaremos a los primeros, bajo la personalidad de Paul, príncipe heredero del sello Atreides. En general, estos son gente pacífica y buenos negociantes, por lo que siempre dialogarán antes de enzarzarse en una violenta batalla. No ocurre los mismo con los Harkonnen, unos despiadados seres sin escrúpulos, cuya directriz principal consiste en el juego sucio y las más terribles traiciones –serán nuestros enemigos más peligrosos–. Por otra parte, se encuentran los Fremen, habitantes de Dune y ex-esclavos de nuestros rivales, que suelen ser bastante razonables si les damos argumentos de peso. De hecho, tendremos que conseguir que se pongan de nuestro lado en el histórico conflicto que mantenemos con los Harkonnen y nos ayuden en la producción de Especia. Para ello, conversaremos con multitud de variados personajes, e intentaremos que trabajen bajo nuestra dirección, a la vez que intercambiamos objetos como lógico pago a su labor.

Como medio de transporte utilizaremos un Ornitóptero, helicóptero alado que nos trasladará a cualquier rincón del planeta. Con él, iremos buscando los diferentes Sietchs, es decir, cuevas en las que viven los ami-



MEGA CD

gables Fremen, para presentarnos y ganarnos su confianza y colaboración. Si estos personajes aceptan nuestra propuesta, tendremos que asignarles una ocupación, y hacer que se especialicen en ciertas tareas como: la recogida de Especia, exploración, defensa, tropas de ataque, etc. Una vez que llevemos a cabo esta distribución, los Fremen se pondrán a trabajar de inmediato en la labor encomendada.



MEGA CD



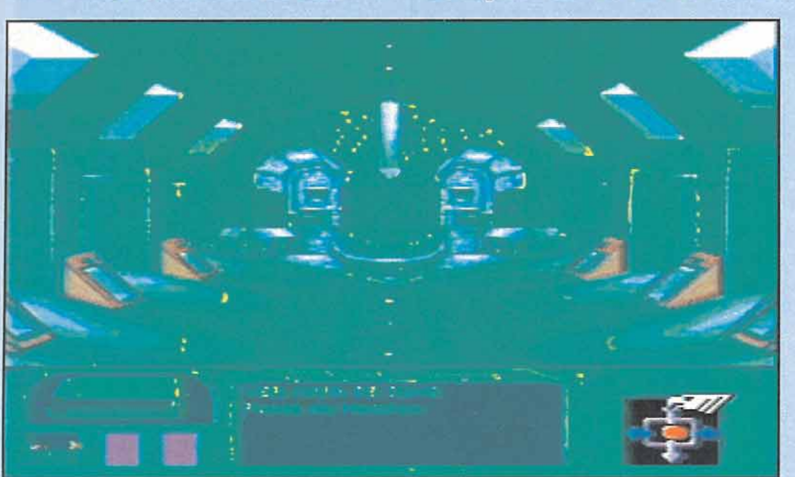
MEGA CD

Por supuesto, y como ya hemos mencionado, de vez en cuando deberemos tener ciertos detalles con ellos para mantenerlos motivados. De este modo, les entregaremos ciertas cantidades de especia, o les proporcionaremos cosechadoras y armas para desempeñar mejor su función.

Sin embargo, no hay que olvidar que no somos los únicos que deseamos la especia y, de vez en cuando, recibiremos la desagradable visita de soldados de la casa Harkonnen, quienes lanzaran duros ataques contra nuestras posiciones. En ocasiones, incluso actuarán de una manera mucho más sigilosa y "sutil", intentando sobornar a algunas de las tropas Fremen a nuestro servicio. Si consiguen aliarse con cierto sector de los habitantes de Arrakis, estaremos perdidos, por lo que será necesario que actuemos con rapidez y firmeza.

«Dune» es una interesante combinación de estrategia y aventura que hará que todos aquellos que pensáis que los juegos de este género son aburridos y complicados cambiéis de opinión. Olvidaos de esos programas gráficamente pobres y sin ningún tipo de movimiento. Aquí os llevaréis más de una grata sorpresa al observar las animaciones, sobre todo las del Ornitóptero cuando vuela, y la tremenda belleza de determinadas pantallas, amén de la excelente presentación. En cuanto al apartado sonoro, os podemos asegurar que este título tampoco se queda manco en él, las voces están perfectamente digitalizadas y reproducidas con una tremenda calidad, así como las envolventes melodías que acompañan a las diferentes escenas.

En resumidas cuentas, Cryo en colaboración con Virgin ha trasladado «Dune» al mundo de las consolas con gran acierto y hará las delicias de todos los usuarios.



MEGA CD

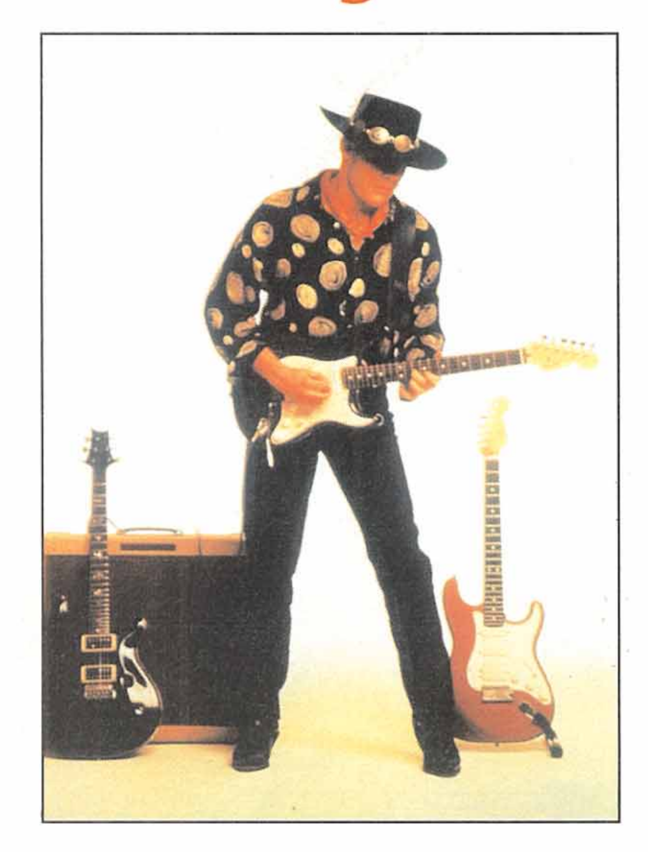
E.R.F.

Una buena oportunidad de "probar" algo nuevo.

90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	89

EL PODER DEL BLUES
Javier Vargas



Javier Vargas es uno de los pocos guitarristas de blues que hay en nuestro país. Compositor habitual de colegas de profesión como Sabina, Miguel Ríos o la Orquesta Mondragón de Gurruchaga, lleva una temporada intentando abrirse camino en el siempre difícil arte del "rhythm and blues". Su vida ha sido un trasiego de países –de Estados Unidos a Argentina o Venezuela, pasando por España– y en todos aprendió algo sobre la noche, las mujeres –siempre arrebatadoras y siempre perversas– y las cuerdas de su instrumento favorito.

Recientemente se ha editado el tercer álbum con la Vargas Blues Band, cuyo título resume sus intenciones: «Blues latino». Plagado de colaboraciones ilustres como la del acordeonista Flaco Jiménez o la voz de Andrés Calamaro, el disco es un recorrido por las formas de entender el blues que le gustan a Javier, un género que suena igual de apasionado en Nueva Orleans, Memphis, Madrid o Buenos Aires. Sólo hace falta una guitarra eléctrica, unas copas de alcóhol y un desengaño amoroso. De todo abunda en este planeta llamado Tierra.

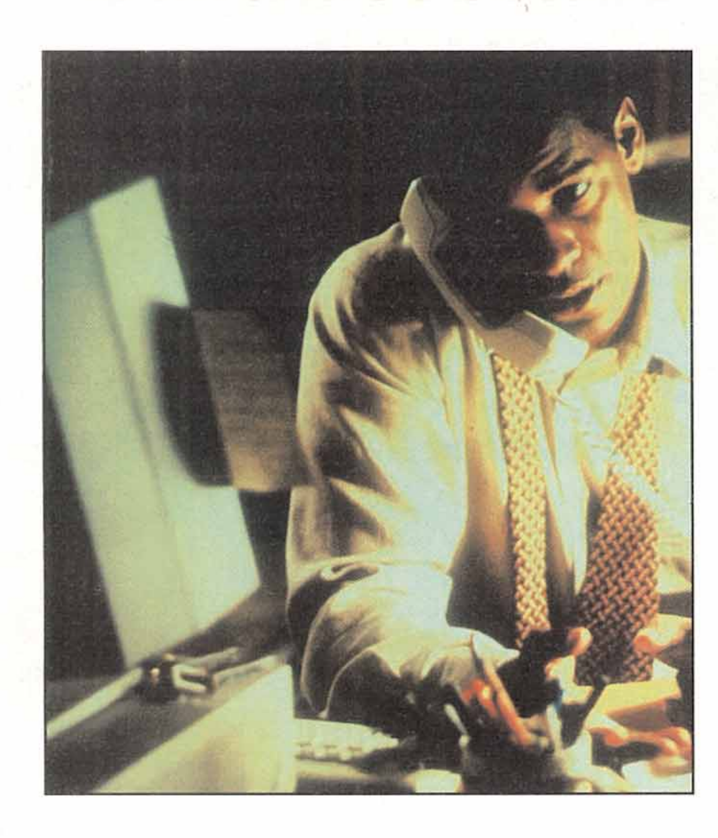
ALEGATO DE SPIELBERG CONTRA EL NACISMO
«La lista de Schindler»

Para su más reciente película, el director americano Steven Spielberg ha decidido utilizar un argumento con mensaje y denuncia de una de esas atrocidades tan abominables a las que nos tiene acostumbrados la humanidad en el devenir de su historia. En «La lista de Schindler» el héroe tiene poco que ver con Indiana Jones, es sólo un tipo que consiguió evitar que más de un millar de judíos terminara convertido en jabón en los campos de exterminio de Hitler. Que la historia particular del personaje protagonista haya sido edulcorada para el cine no significa que el fondo, las salvajes matanzas, sean ciertas.



Rodada en blanco y negro para resaltar todo el patetismo y la crueldad de la historia que nos narra, el film cuenta entre sus principales actores con Liam Neeson, Ben Kingsley, Ralph Fiennes y Caroline Goodall. Gran éxito de taquilla en Estados Unidos, «La lista de Schindler» supone un más que brusco cambio en la carrera del cineasta más taquillero de los 80. Claro que..., si ET hubiera aterrizado en la Alemania de los años 40 su historia habría sido muy diferente.

PERSECUCIÓN MORTAL
«El informe Pelícano»







La historia de una persecución mortal lleva el nombre de «El informe Pelícano». Varios jueces del Tribunal Supremo de Estados Unidos han sido asesinados. Darby Shaw (Julita "piernaslargas" Roberts) sabe la verdad y se la cuenta al periodista Gray Grantham (es decir, Denzel Washington, también en las carteleras con películas como «Philadelphia» y «Mucho ruido y pocas nueces»). Si éste no consigue encontrar las pruebas de la conspiración y publicarlas antes de que los asesinos cacen a la chica, ambos morirán. Los criminales están muy bien relacionados y sus contactos llegan hasta la mismísima Casa Blanca. El cerco se va cerrando y cada vez es más difícil escapar del mismo.

Esta película ha sido un auténtico bombazo de taquilla en Estados Unidos. Julia Roberts y Denzel Washington son dos actores con gancho –ella desde que protagonizara junto con Richard Gere «Pretty Woman», él desde que diera vida a un político de color en la película del polémico Spike Lee «Malcolm X»–; el director Alan J. Pakula es un artesano, donde los haya, muy competente –desde la inquietante «Klute» a «Dobles parejas»–; la historia se basa en una idea del autor de «La tapadera», John Grisham; y, sobre todo, los films de intriga y suspense bien contados y realizados siempre son resultones. En definitiva, «El informe Pelícano» lo tiene todo para convertirse en un éxito también en nuestro país.

SABOR LATINO, COLOR NEGRO

Los Ronaldos



Retornan Los Ronaldos al mundo de las grabaciones discográficas con un disco en donde el sabor lo ponen los ritmos latinos. El color es el negro de la cultura hip hop. Las letras unen el descaro y la provocación siempre vitalistas. Los Beatles y el pop se difuminaron en algún tratamiento melódico. Y omnipresente, la peculiar voz del carismático Coque Malla.

Después de haber visto como la crítica jaleaba su anterior disco, «Cero», en inversa proporción a como los compradores lo solicitaban en las tiendas, Los Ronaldos han creado un trabajo, en teoría, muy accesible, donde los estribillos se quedan a la primera escucha (¡ojo al "Idiota"!) y las melodías se pueden tararear sin dificultad en la ducha. Cambalache de sonidos e influencias, es un disco para hacer el crápula en aquellos lugares donde las razas, las culturas y las gentes se confunden sin reparos o, dicho de otra forma, para pecadores impenitentes desde la más tierna infancia.

«MEDICINA NATURAL»

La Granja



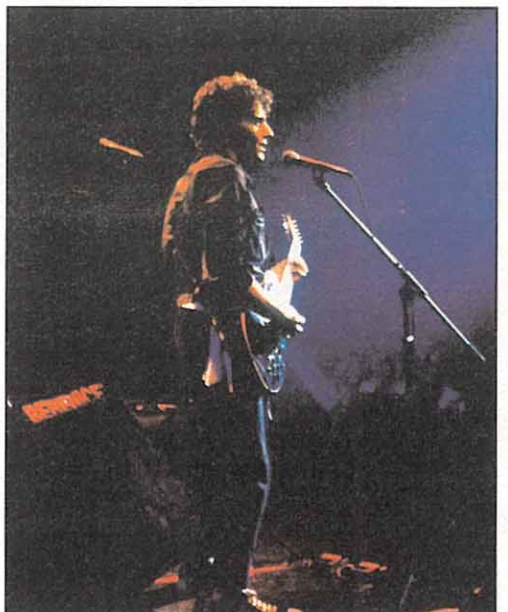
El nuevo trabajo discográfico de La Granja se titula «Medicina natural». Editado tras un par de años sin grabar, para realizar este álbum el quinteto balear se lo ha tomado con tranquilidad y minuciosidad: ocho maquetas preparatorias antes de entrar al estudio y más de treinta canciones donde elegir las definitivas. Si de algo no se puede acusar al grupo es de improvisación. Y es que La Granja ya ha dejado de ser una joven promesa del pop español. Ya llevan muchos años en el negocio mezclando el aroma silvestre a lo Byrds con la simplicidad de la melodía inglesa, las guitarras acústicas con las eléctricas y el rollo un pelín hippy con un espíritu que fue juvenil. La madurez es un grado, la excelente "Magia en tus ojos" un recuerdo en el repertorio y el pop adulto una realidad en La Granja de 1994.

EL CHICO DE MODA

Antonio Vega

En unos pocos meses, Antonio Vega ha recorrido el camino que separa al personaje maldito del chico de moda, del bocado exclusivo de minorías o tipo marginal en el lado oscuro de la luna al ser solicitado por los periodistas y apoyado por su compañía discográfica. Todo empezó con aquel disco-homenaje que le dedicó el pop español, "Ese chico triste y solitario", cuyo título tan poco gusta a Antonio.

Todo continúa con su nuevo trabajo como solista, «Océano de sol», un álbum grabado en Inglaterra y producido por Phil Manzanera.



El antiguo componente de Nacha Pop (ya te sabes todo el "bla, bla, bla" sobre la parte menos optimista y más lúgubre del grupo) presenta así sus nuevas canciones, comandadas por un primer single, "Elixir de juventud", dedicado a su compañera Teresa. Entre las curiosidades, la nueva versión de "El sitio de mi recreo" y la adaptación de un tema compuesto por Nacho Béjar. Antonio Vega en su grandeza (y miseria), ahora en candelero y rodeado de luces.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



SERVIPACK

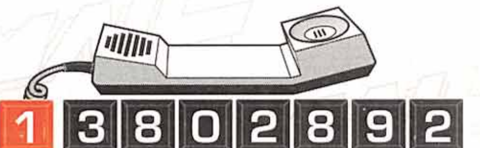
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

AMIGA 1200



ORDENADOR 32 Bit

69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200

FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1942	74900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
RATON	3.600
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD32

PRECIO SORPRENDENTE

59.900

CON 2 CD DE REGALO



32 BIT, CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV





HABLARAS OIRAS VERAS

ALFRED CHICKEN	5990
ALIEN BRED/QUAK	5990
ARABIAN NIGHTS	5990
BUBBA'N STIX	5990
CASTLES II	5990
D-GENERATION	5990
DISPOSABLE HERO	5990
FLY HARDER	3990
INT KARATE PLUS	3990
JAMES POND	5990
JURASSIC PARK	5990
LOTUS TRILOGY	5990
MEANS ARENAS	5990
MICROCOSM	8990
MORPH	5990
NIGEL MANSELL	5990
OVER KIL & LUNAR	5990
PIMBALL FANTASIES	5990
PROJECT X/ F17	5990
ROBOCOD	5990
SEEK & OESTROY	5990
SENSIBLE SOCCER	5990
SUPER PUTTY	3990
ZOOL	5990



MODEMS



SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900

SCANNERS GENIUS



GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

DISCOS VIRGENES

10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 3"	3.900
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4 HD	995

ALTAVOCES PARA MONITOR



4.990



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

impresoras

MATRICIALES 9 AGUJAS

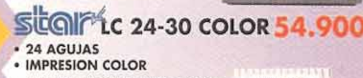
star LC 100 32.900



- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

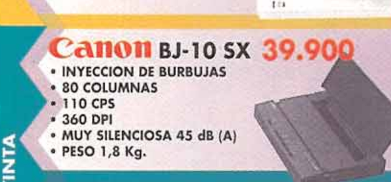
MATRICIALES 24 AGUJAS

star LC 24-100 32.900



- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL
+ 2 COPIAS

star LC 24-30 COLOR 54.900



- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

INYECCION DE TINTA

Canon BJ-10 SX 39.900

- INYECCION DE BURBUJAS
- 80 COLUMNAS
- 110 CPS
- 360 DPI
- MUY SILENCIOSA 45 dB (A)
- PESO 1,8 Kg.

Canon BJ-200 49.900



- INYECCION DE BURBUJAS
- 80 COLUMNAS
- 248 CPS
- 360 DPI
- INCLUYE ALIM. 80 HOJAS

Canon BJC-600 114.900

- INYECCION COLOR
- 80 COLUMNAS/300 CPS/360 DPI
- ALIMENT. 100 HOJAS AUTOM.
- 4 DEP. TINTA INDEPENDIENTES
- B/N PARA TRABAJO COTIDIANO
- COLOR IMPACTANTE

LASER

hp LASERJET 4L 99.900

- 5 PAG. POR MINUTO
- 4 PAGINAS POR MINUTO
- RESOLUCION 300x300 DPI
- IMB RAM MET

RATONES PC











MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER MOUSE + TRACKBALL	QUICK TRACK	BOTTON MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

JOYSTICK SEGA / NINTENDO / AMIGA / PC

MULTISISTEMA
PC
MASTER SYSTEM
MEGADRIVE
NINTENDO
SUPER NINTENDO



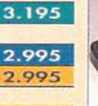




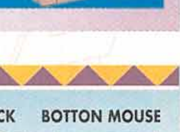
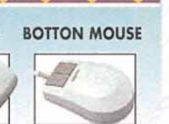








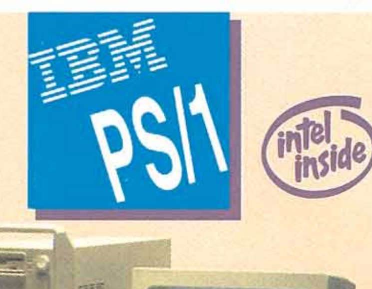







PYTHON: 1.995 / 1.995 / 1.995 / 2.395 / 1.795
LOGIC PAD: 4.690
G FORCE: 12.495
INTRUDER: 5.490 / 5.490 / 5.490 / 5.490 / 4.990
TELEMACH: 6.900 / 6.900 / 6.900 / 6.900 / 6.900 / 6.900
PC EXTRA: 4.950
RAIDER 5: 2.990
MAVERIC: 2.990 / 2.990 / 3.290 / 2.290
JET FIGHTER: 2.690 / 4.290 / 2.990 / 2.990 / 2.990
PC RAIDER: 4.290
FLIGHT YOKE: 9.900
AVIATOR: 5.990 / 5.990 / 5.990 / 5.990 / 5.990
TOP STAR: 3.595 / 5.990
TORNADO: 3.490
M-6: 3.490
MEGASTICK: 1.895 / 1.595 / 1.895 / 1.595
MEGA GRIP: 3.195 / 2.995 / 2.995
MEGA MASTER: 5.995 / 6.495
MEGA PAD: 2.995 / 2.795 / 2.795 / 2.795 / 2.995

IBM PS/1 — A tu alcance




IBM renueva la gama de ordenadores personales PS/1

VENTA A PLAZOS
CONSULTAR DETALLES

La linea PS/1 ofrece además de su facilidad de uso, una mayor potencia de proceso y posibilidades de expansión ampliadas. Los ordenadores están precargados con:

- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.0

Llevan instalados potentes programas de ayuda como PS/1 Tutorial, Fitness, PS/1 Index, utilidades de compresión de datos y detector de virus. También cuentan con acelerador de gráficos para entornos Windows y el novedoso **Smart Energy System**, un sistema de ahorro de energía.

Modelo 573 269.900
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Modelo 551 199.900
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Ampliable Overdrive.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 129 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

873 Multimedia 329.900
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

Modelo 582 279.900
- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

Modelo 594 339.900
- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 253 Mb.
- Monitor SVGA+ 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre



La ayuda que tú necesitas

Obtén la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.

- Suscripción a la revista trimestral Helpware Magazine.
- Catálogo de ofertas especiales en productos y servicios.
- Línea directa y gratuita las 24 horas del día, todos los días del año.

Sound BLASTER

SOUND BLASTER ESTA RECONOCIDA POR LOS FABRICANTES DE SOFWARE DE TODO EL MUNDO. SU CD ES MULTISESION Y DE DOBLE VELOCIDAD. AL COMPRARLO TENLO EN CUENTA.



CD DISCOVERY Sound BLASTER — 69.900

EL KIT SOUND BLASTER CD COMBINA UNA SOUND BLASTER PRO CON UNA UNIDAD CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD Y MULTISESION, UN LOTE DE CD-ROMs Y UNA PAREJA DE ALTAVOCES ESTEREO PARA DAR UNA SOLUCION MULTIMEDIA COMPLETA



CD ROM para Sound Blaster	52.900
CD ROM para Sound Blaster externo	64.900
Kit CDSB16 Performance	89.900
Kit CDSB16 Premium	104.900

AHORA MEJOR QUE NUNCA CON LA SOUND BLASTER DELUXE EDITION. EL USUARIO SOLO TIENE QUE INSERTAR LA TARJETA DE AUDIO Y DESCUBRIR EL SONIDO DIGITAL.

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR FM DE 11 VOCES
- PUERTO JOYSTICK
- INTERFACE MIDI
- LOTE DE SOFTWARE




Sound BLASTER — 13.900




Sound BLASTER Pro

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA.SINTETIZADOR ESTEREO. FM DE 20 VOCES Y 4 OPERADORES.
- MEZCLADOR ANALOG./ DIGITAL ESTEREO.
- INTERFACE MIDI.
- INTERFACE CD-ROM.
- PUERTO JOYSTICK.
- AMPLIFICADOR CAG.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA.
- LOTE DE SOFTWARE.

Sound BLASTER Pro + altavoces de regalo
Con manual en castellano
OFERTA 19.900

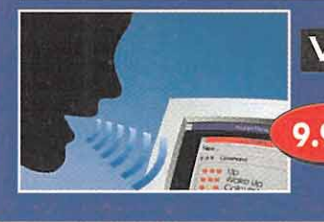
SONIDO CON CALIDAD CD EN 16 BIT Y ESTEREO CON POSIBILIDADES DE CRECIMIENTO: ADVANCED SIGNAL PROCESSOR CHIP Y WAVE BLASTER. INCLUYE VOICEASSIST DE CREATIVE, UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE VOZ Y UN SOFTWARE AVANZADO BASADO EN UN SISTEMA DE COMPRESION DE AUDIO EN TIEMPO REAL.

Sound BLASTER 16



SENSACIONAL OFERTA
Sound BLASTER 16
+ Voice Assist
+ micrófono
+ altavoces
27.900

Sound BLASTER 16 ASP
Con manual en castellano
41.900

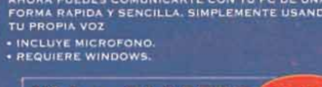



VOICEASSIST — 9.990

AHORA PUEDES COMUNICARTE CON TU PC DE UNA FORMA RAPIDA Y SENCILLA. SIMPLEMENTE USANDO TU PROPIA VOZ

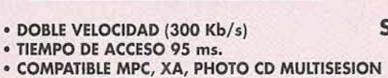
- INCLUYE MICROFONO.
- REQUIERE WINDOWS.

Allegro — 9.990



Video BLASTER	49.900
TV Coder	29.900

CD SONY


- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

CD SONY + SOUND BLASTER PRO	59.900
CD SONY + CONTROLADORA	39.900



ALICANTE	BADALONA	BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	BARCELONA (PLAÇA SANTS)	BILBAO	BURGOS	MADRID (Atocha)	MADRID (SOL)	Torrejón MADRID	Tres Cantos MADRID	Fuengirola MALAGA	SALAMANCA	S. SEBASTIAN	Dos Hermanas SEVILLA	ZARAGOZA	VIGO
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 58	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 9024	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS TEL: 804 08 72	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71	NUEVO CENTRO — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

CONSOLA SUPER NINTENDO ¡SUPER OFERTA!




14.990

CONQUEROR 2 - 5990 · INVADER 2 - 2595 · MAVERICK 2B - 3290

MALETIN- 4490 · TURBO TOUCH - 2990 · PHANTON - 5650

OFERTAS SUPER NINTENDO

- ALIEN 3 - 6990
- ANOTHER WORLD - 5490
- AXELAY - 5490
- BEST OF THE BEST - 5490
- BOB - 3990
- CRASH DUMMIES - 6990
- G.FOREMAN BOXING - 5490
- GODS - 5490
- JAMES BOND JR - 3990
- JOHN MADDEN - 3990
- MORTAL COMBAT - 7990
- NHLPA HOCKEY - 3990
- PGA TOUR GOLF - 3990
- PILOTWINGS - 5490
- PRINCE OF PERSIA - 5490
- PUSH OVER - 5490
- ROBOCOP 3 - 5490
- STAR WARS - 5490
- SPIDERMAN X-MEN - 5490
- STREET FIGHTER 2 - 5490
- SUPER G. GOHST - 5490
- SUPER KICK OFF- 4990
- SUPER PARODIUS - 5490
- SUPER STRIKE GUN.- 5490
- SUPER SWIV - 3990
- SYLVALION - 5490
- TERMINATOR 2 - 6990
- TINY TOON - 8990
- WHIRLO - 5490
- W. LEAGUE BASKETBALL - 6990

NOVEDADES EXITOS

- CLAY FIGHTER - Cons
- DRAGON BALL Z - 11990
- EMPIRE STRIKE BACK - 12990
- EQUINOX - 9490
- LOST VIKINGS - 8990
- METAL COMBAT - 10990
- MYSTICAL NINJA - 12490
- NBA JAM! - 12990
- NIGEL MANSELL'S - 8990
- PLOK - 7990
- ROCK'N ROLL RACING - Cons.
- SENSIBLE SOCCER - 9890
- SOCCER KID - 11990
- SPACE ACE - 11990
- STREET FIGHTER II TURBO - 12990
- SKYBLAZER - 9490
- TURTLES TOURNAMENT - 12990
- VIRTUAL SOCCER - 11990
- YOUNG MERLIN - 12990
- ZOOL - 9990

ESTE MES OFERTAS INCREIBLES

OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS

SONIC PACK MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC — 14.990



MENACER CON 6 JUEGOS — 4.990

SONIC 3 CON MAGNIFICOS REGALOS — 9.990

PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS SONIC 3 - 11.990

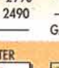


ETERNAL CHAMPIONS 24 MEGAS 8 LUCHADORES

UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO Y CON REGALOS EXCLUSIVOS — 9.990

OFERTAS SEGA

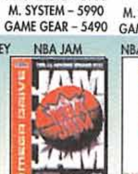
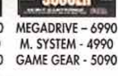
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO

- 007: MEGADRIVE - 2990
- ADDAMS FAMILY: MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- ALIEN SYNDROME: GAME GEAR - 1990
- AYRTON SENNA: MS - ~~6590~~ - 4990
- BACK TO THE FUTURE: M. SYSTEM - 2490
- BART'S NIGHTMARE: MEGADRIVE - 4990
- BART VS THE WORLD: M. SYSTEM - 4490; GAMEGEAR - 4490
- BUCK ROGERS: MEGADRIVE - 2990
- CALIFORNIA GAMES: MEGADRIVE - 3490
- CRASH DUMMIES: MEGADRIVE - 5990
- CRUE BALL: MEGADRIVE - 2990
- CYBERBALL: MEGADRIVE - 2990
- INDY III: G. GEAR - 2595
- KLAX: MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- LA SIRENITA: GAME GEAR - 1990
- LEMMINGS: MS - ~~5990~~ - 2490
- LOTUS TURBO CHALLENGE: MEGADRIVE - 2990
- MARBLE MADNESS: M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- MOONWALKER: MEGADRIVE - 2990
- NBA ALL STAR: MEGADRIVE - 4990
- NINJA GAIDEN: M. SYSTEM - 2490
- PACMANIA: M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER: M. SYSTEM - 2490
- POPULOUS: M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II: M. SYSTEM - 2490
- PUGSY: MEGADRIVE - 4990
- RAINBOW ISLAND: M. SYSTEM - 2490
- RENEGADE: M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP 3: MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- SHADOW OF THE BEAST: M. DRIVE - 2990; M. SYSTEM - 3490
- SONIC II: MS - ~~6990~~ - 2990; GG - ~~5490~~ - 2490
- SPACE GUN: M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II: MEGADRIVE - 2990; AGME GEAR - 1990
- SPEEDBALL II: MEGADRIVE - 2990
- SPIDERMAN X-MEN: M. SYSTEM - 5990
- T-2 ARCADE: M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
- T-2 JUDGMENT DAY: MEGADRIVE - 4990
- TALMITS ADVENTURE: MEGADRIVE - 2990
- TAZMANIA: MS - ~~5990~~ - 3990; GG - ~~5190~~ - 4390
- TERMINATOR: G. GEAR - 2595
- WIZ'N LIZ: MEGADRIVE - 4990
- WRESTLE WAR: MEGADRIVE - 2990
- WWF WRESTLEMANIA: MEGADRIVE - 2990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

- ALADDIN: MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- ANDRE AGASSI: MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5650
- ASTERIX: MEGADRIVE - 9900; M. S. Parte II - 5990; GAME GEAR - 5990
- BARKLEY JAM!: MEGADRIVE - Cons
- BUGSY: MEGADRIVE - 8990
- CLIFF HANGER: MEGADRIVE - 6990
- COOL SPOT: MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- CHUCK ROCK II: MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- DONALD DUCK 2: M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DR. ROBOTNIK'S: MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DRACULA: MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5090
- FIFA SOCCER: MEGADRIVE - 8990
- HOOK: MEGADRIVE - 6990; GAME GEAR - 5090
- JUNGLE BOOK: MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - Prox.
- JURASSIC PARK: MEGADRIVE - 9900; GAME GEAR - 5990
- LETHAL ENFORCERS: MEGADRIVE - 11900
- MASTERS OF COMBAT: M. SYSTEM - 5990
- MORTAL COMBAT: MEGADRIVE - 9900
- MUTANT LEAGUE HOCKEY: MEGADRIVE - 8990
- NBA JAM: MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- NBA SHOWDOWN: MEGADRIVE - 9990
- NORMY'S BEACH BABE: MEGADRIVE - 8990
- PELE: MEGADRIVE - 7490
- PGA EUROPEAN TOUR: MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER: MEGA DRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ROBOCOP VS TERMINATOR: MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SENSIBLE SOCCER: MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4990; GAME GEAR - 5090
- SKITCHIN: MEGADRIVE - 8990
- SONIC CHAOS: M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
- SONIC SPINBALL: MEGADRIVE - 8990
- STREET FIGHTER II: MEGADRIVE - 11900
- TINY TOONS: MEGADRIVE - 6990
- TOE JAM & EARL: MEGADRIVE - 9900
- TURTLES TOURNAMENT: MEGADRIVE - 9990
- WINTER OLYMPICS: MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ZOOL: MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990

GAMEBOY 7.990



+ TETRIS 11.990

+ TETRIS + STAR WARS 14.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300* Ptas.

				PIMBALL DREAMS	5490
				POPEYE 2	5490
				ROAD RUSH	5990
				SPEEDY GONZALEZ	5990
				STAR TREK	5990
				STAR WAR	5490
		EL IMPERIO CONTRAATACA	5490	SUPER JAMES POND	5290
		FELIX THE CAT	4990	SUPER MARIO LAND 2	5990
		GARFIELD	5990	TERMINATOR 2	4490
ADVENTURE ISLAND II	4990	JURASSIC PARK	4490	TETRIS	4990
ALIEN 3	5490	KIRBYS DREAMLAND	5490	THE FIDGETS	5990
BATTLETOADS II	5490	KIRBY'S PIMBALL LAND	4990	THE SPIRIT OF F1	5490
BOMB JACK	4990	KRUSTY FUN HOUSE	5490	TINY TOONS 2	5990
CASTTLE QUEST	4990	LOONEY TUNES	4490	TOP RANK TENNIS	4990
COOL WORLD	5990	MORTAL KOMBAT	5990	TORTUGAS 3	5990
CHUCK ROCK	4990	MYSTIC QUEST	5490	XENON 2	5490
DARKWING DUCK	5990	NIGEL MANSELL'S	8990	ZELDA	5990
DRACULA	4990	PANG	5990	ZOOL	5990

OFERTAS GAME BOY

Best of the Best	2990	Kung Fu Master	1995	Robin Hood	2990
Blue Brother	2995	Navy Seals	2990	**Rodland**	**1495**
Boulder Dash	1995	NBA	2995	Spiderman	1995
Crash Dummies	2990	Palamedes	1990	Spiderman X-Men	3490
Dynablaster	1995	Parasol Star	2990	Terminator 2	2990
F1 Racer	3395	Pimball	1995	Tip Off	2595
Gargoyles	1995	Prince of Boblete	1995	Top Gun	2990
Jordan us Bird	**1495**	Prince Valiant	2990	Trax	1995
Kick Off	2995	R-Type	1995	Universal Soldier	2990
Krusty Fun House	2990				

* EXCEPTO OFERTAS

MEGA CD



SUPER PRECIO

MEGA CD + ROAD AVENGER 44.900

BATMAN RETURNS	9900	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	PUGGSY	7990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK ROCK	8990	SEWER SHARK	9990
DRACULA	9990	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	9900	SILPHEED	9990
FINAL FIGHT	8990	SOL FEACE	Cons.
GROUND ZERO TEXAS	9990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN vs KING PIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	9990
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MICROCOSM	8990	WING COMMANDER	Cons.
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	WOLF CHILD	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WONDER DOG	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		



CUPON DE PEDIDO





MARCA TU SISTEMA

- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] CR ROM
- [ ] CD 32
- [ ] MEGA CD
- [ ] LYNX
- [ ] VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]

NOMBRE ....

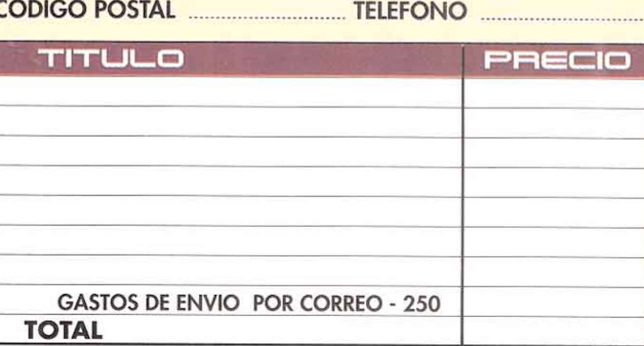
APELLIDOS ....

DIRECCION ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

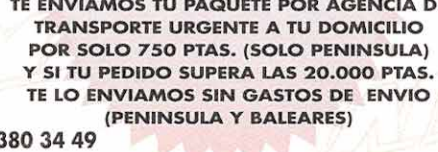


TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	





TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)





LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h **FAX: (91) 380 34 49**

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

VIDEO

Título	Precio
FIST OF THE NORTH STAR	PVP - 2.995
DOMINION TANK POLICE	PVP - 2.995
DOMINION TANK POLICE 2	PVP - 2.995
VENUS WAR	PVP - 2.995
UROTSUKIDOSI	PVP - 2.995
UROTSUKIDOSI 2	PVP - 2.995
DOOMED MEGALOPOLIS	PVP - 1.995
3X3 OJOS	PVP - 2.495
LA SUPER BATALLA	PVP - 1.995
EL SUPER GUERRERO SENGOKU	PVP - 2.995
GARLICK JUNIOR	PVP - 2.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO	PVP - 1.995
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	PVP - 1.995
AVENTURA MISTICA	PVP - 1.995
JUDGE	PVP - 1.995
ULTIMATE TEACHER	PVP - 1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	PVP - 1.995
LOS MEJORES RIVALES	PVP - 1.995



CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS CON UN 50% DE DESCUENTO

EXISTENCIAS LIMITADAS

Título	P.V.P.
ALONE IN THE DARK	~~5150~~ - 2575
GRAND PRIX	~~7700~~ - 3850
INDY ATLANTIS	~~6150~~ - 3075
INDY ULTIMA CRUZADA	~~6150~~ - 3075
LES MANSLEY	~~5150~~ - 2575
LOOM	~~4625~~ - 2315
MONKEY I	~~7700~~ - 3850
MONKEY II	~~7250~~ - 3600
SHADOW OF THE COMET	~~5650~~ - 2825
SIM CITY DE LUXE	~~4950~~ - 2475
WAX WORKS	~~4625~~ - 2315
X WING	~~6650~~ - 3325









NEO GEO

54990

ART OF FIGHTING 74900

¡ATENCION!
IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

ALPHA MISSION II	19990
ANDRO DUNOS	28990
ART OF FIGHTING	24490
ART OF FIGHTING 2	39990
BASEBALL STARS PROFES.	12330
BASEBALL STARS 2	39990
BLUE'S JOURNEY	11990
BURNING FIGHT	25990
CROSSED SWORDS	17210
CYBER LIP	10990
EIGHT MAN	14990
FATAL FURY	-12990- ~~26990~~
FATAL FURY 2	32990
FATAL FURY SPECIAL	-33990- ~~39990~~
FOOTBALL FRENZY	-9990- ~~26990~~
GHOST PILOTS	19990
KING OF THE MONSTERS	13990
KING OF THE MONSTERS II	21990
LEAGUE BOWLING	13990
MAGICIAN LORD	29990
MUTATION NATION	27990
NAM 1975	13990
NINJA COMBAT	14990
NINJA COMMANDO	29990
PUZZLED	12990
ROBO ARMY	23990
SAMURAI SHODOWN	-33990- ~~39990~~
SENGOKU	24990
SENGOKU II	39990
SPIN MASTER	33990
SUPER BASEBALL 2020	13990
SUPER SIDEKICKS	28990
THE SUPER SPY	14990
TOP PLAYERS GOLF	12330
TRASH RALLY	14990
WIEW POINT	39990
WORLS HEROES	27990
WORLD HEROES 2	34990
3 COUNT BOUT	33990
CONTROLADOR JOYSTICK	11990
MEMORY CARD	5390
CABLE RF	3690
CABLE AV	2290
CABLE RGB (EURONECTOR)	2290
ALIMENTADOR AC/CD	3790

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MURITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME- PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

DISCOS VIRGENES



10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 5 1/4 HD	995
10 DISCOS 3"	3.900





LIBROS DE PISTAS

ALONE IN THE DARK	1200
DAY OF TENTACLE	1200
DRAKHEN	1200
ECO QUEST	1200
ELVIRA II	1200
FATE OF ATLANTIC	1200
HEARTH OF CHINA	1200
INDY	1200
KYRANDIA	1200
LARRY	1200
LARRY V	1200
LAURA BOW	1200
LOST IN LA	1200
POLICE QUEST III	1200
SHADOW SORCERER	1200
SIMON THE SORCERER	1200
SPACE QUEST I	1200
SPACE QUEST IV	1200
SPACE QUEST V	1200

2X1 COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO" 2X1



Título	Precio
BATMAN RETURN	P.V.P. - 5990
CARMEN SAN DIEGO	P.V.P. - 6990
C.S.D. EN EL TIEMPO	P.V.P. - 5990
DARK SEED	P.V.P. - 6990
DRACULA	P.V.P. - 4990
NHL HOCKEY	P.V.P. - 6990
PRIVATEER	P.V.P. - 7990
SEAL TEAM	P.V.P. - 5990
SENSIBLE SOCCER	P.V.P. - 4990
BUSH BUCK	REGALO
DAUGHTER OF SERPENT	REGALO
LEMMINGS 2	REGALO
MICHEL JORDAN	REGALO
SHERLOCK HOLMES	P.V.P. - 7990
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 7990
SYNDICATE	P.V.P. - 6990
ULTIMA VII 2	P.V.P. - 7990
WINTER OLYMPIC	P.V.P. - 5990
SHANGAI	REGALO
SPACE HULK	REGALO
TRIVIAL	REGALO
XENOBOT	REGALO
PACK FUTURE CLASSIC (DIGIKMAN • BLOCKALANCHE • LOST N'MAZE • DIET RIOT • TANKBATTLE)	P.V.P. - 3990
PACK TOP 10 (SUPER HUEY • DEFCON 5 • NAVCOM 6 • INSIDE TRADER • CORPORATE RAIDER • DOODLE • Y MAS)	P.V.P. - 3990
PACK HEROES COLLECTION (ROCK'N ROLLER • TITANIC • SILENT SHADOW • DESPERADO 2 • VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA)	P.V.P. - 3990
PACK POWER PACK (XENON 2 • LOMBARD RALLY • TV SPORTS • DEFENDER OF THE CROWN)	P.V.P. - 3990



Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS PC 3 1/2 POR SOLO 975







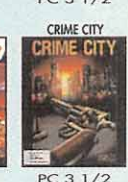








Título	Formato
AGE	PC 3 1/2
AIR BUCKS	PC 3 1/2
ARMA LETAL	PC 3 1/2
ASTERIX	PC 3 1/2 AMIGA
ASTERIX en la India	PC 3 1/2
ATLETISMO 92	PC 3 1/2
ATF 2	PC 3 1/2
ATOMINO	PC 3 1/2 AMIGA
BASKET PLAY OFF	PC 3 1/2
BATLESTORM	PC 3 1/2
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2
BUMPY'S	PC 3 1/2
COLORADO	PC 3 1/2 AMIGA
COLOSSUS CHESS X	PC 3 1/2
COOL WORLD	PC 3 1/2
CORPORATION	PC 3 1/2
CRAZY CARS II	PC 3 1/2
CRIME CITY	PC 3 1/2
CRYSTAL OF ARBOREA	PC 3 1/2
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 AMIGA
DEATHBRINGER	PC 3 1/2
D-DAY	PC 3 1/2
DYLAN DOG	PC 3 1/2 AMIGA
ELF	PC 3 1/2
ENMANUELLE	PC 3 1/2 AMIGA
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2
FINAL ORBIT	PC 3 1/2
FIRE	PC 3 1/2
FIRE & FORGET II	PC 3 1/2
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2
GEISA	PC 3 1/2 AMIGA
GIMNASIA DEPORTIVA 92	PC 3 1/2
GREAT NAPOLEONIC WAR	PC 3 1/2 AMIGA
H INTERMINABLE II	PC 3 1/2 AMIGA
HOOK	PC 3 1/2
HOT RUBBER	PC 3 1/2 AMIGA
JHONNY CASTAWAY	PC 3 1/2
KICK OFF II	PC 3 1/2 AMIGA
KNIGHT FORCE	PC 3 1/2
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2
LIVERPOOL	PC 3 1/2
LUCKY LUKE	PC 3 1/2
LUIGGI SPAGGETTI	PC 3 1/2
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2
MAY DAY	PC 3 1/2
MAYA	PC 3 1/2
METAL MUTANTS	PC 3 1/2
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2
NINJA RABBITS	PC 3 1/2
OLIVER & COMPANY	PC 3 1/2 AMIGA
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2
PACK QUE PASADA	PC 3 1/2
PANZA	PC 3 1/2
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 AMIGA
PIMBALL MAGIC	PC 3 1/2
PORTS OF CALL	PC 3 1/2
PUSH OVER	PC 3 1/2
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 AMIGA
SKIDOO	PC 3 1/2
SOLO EN CASA	PC 3 1/2
SQUASH	PC 3 1/2
STAR BLADE	PC 3 1/2
STORM MASTER	PC 3 1/2
SUPAPLEX	PC 3 1/2
SUPER SKY II	PC 3 1/2 AMIGA
SUPERMAN	PC 3 1/2
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 AMIGA
TRANSARTICA	PC 3 1/2
VIKING CHILD	PC 3 1/2 AMIGA
WINTER OLIMPIAD	PC 3 1/2
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2































SUPER PRECIO AMIGA PC 3 1/2 SUPER PRECIO





Título	Precio
3D WORL BOXING	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
3D TENNIS	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
ARMOUR GEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 2495
BARBARIAN	PC 3 1/2 - 1200
BARGON ATACK	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595
BIONIC COMANDO	PC 3 1/2 - 1200
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 3495
BLASTEROID	PC 3 1/2 - 1200
BUNNY BRIKS	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
CALIFORNIA GAMES	PC 3 1/2 - 1200
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - 1495
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
DYNABLASTER	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 2495
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595
F-16	PC 3 1/2 - 1495
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 2495
F-15 II	PC 3 1/2 - 3995
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595
GLOBAL EFFECT	PC 3 1/2 - 1495
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595
GOBLINS 2	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 3995
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 4995
INDY LAST CRUZADE	PC 3 1/2 - 1200
INTERNATIONAL RUGBY	PC 3 1/2 - 1495
ITALIA 90	PC 3 1/2 - 1200
KNIGHTS OF THE SKY	PC 3 1/2 - 3495
LA COLMENA	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595
LARRY	PC 3 1/2 - 3795
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 3995
OCTUBRE ROJO	PC 3 1/2 - 1200
OLYMPIC GAMES	PC 3 1/2 - 2495
OPERA SUPERSPORTS	PC 3 1/2 - 2495
OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
PACK HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 2495
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
RICK DANGEROUS II	PC 3 1/2 - 1200
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 1495
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 2495
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 3995
SPEEDBALL 2	PC 3 1/2 - 1200
STREET FIGHTER	PC 3 1/2 - 1200
SUPER OFF ROAD	PC 3 1/2 - 1200
TETRIS	PC 3 1/2 - 1200
STREET SPORT BASKET	PC 3 1/2 - 1200
THUNDER BLADE	PC 3 1/2 - 1200
WEEN	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 2495
XENON 2	PC 3 1/2 - 1200
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 1495

















































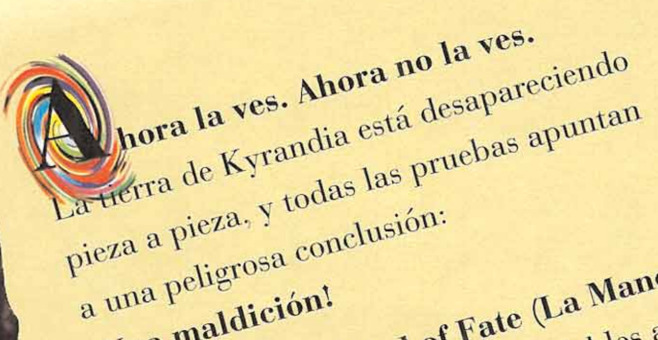




NADA ES LO QUE PARECE...

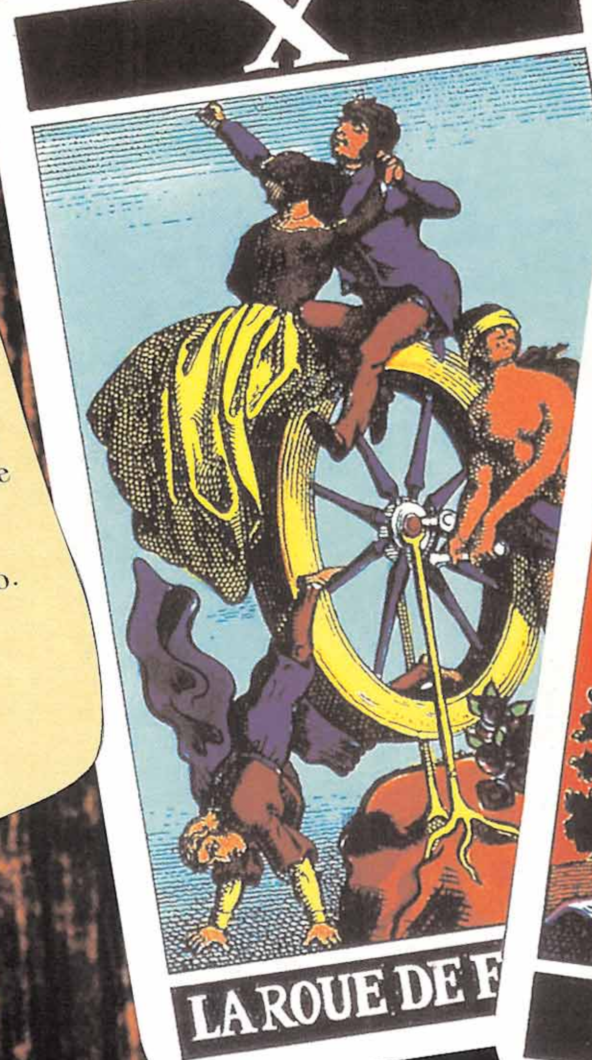
FABLES & FIENDS

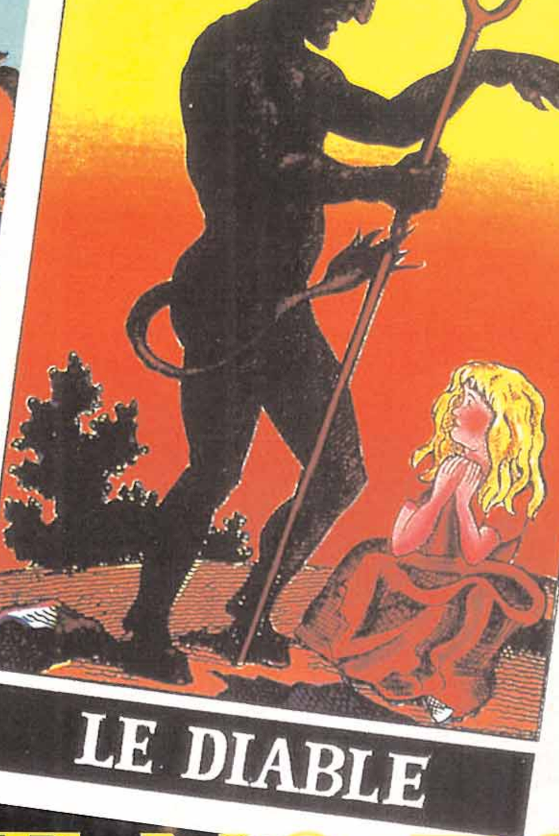
HAND of FATE



Ahora la ves. Ahora no la ves. La tierra de Kyrandia está desapareciendo pieza a pieza, y todas las pruebas apuntan a una peligrosa conclusión: **¡Una maldición!**

Así comienza **The Hand of Fate (La Mano del Destino)**, segunda de la serie Fables and Fiends (Fábulas y Demonios), donde tú tomas el papel de la excéntrica y jóven mística Zanthia, que debe viajar al centro del mundo para romper el hechizo. A pie y contra-reloj, en tu extraño viaje, descubrirás que nada es lo que parece. Y todo es lo que no es. Y que puedes contar tus amigos con los dedos de una mano. ¡Y te sobrarán dedos!

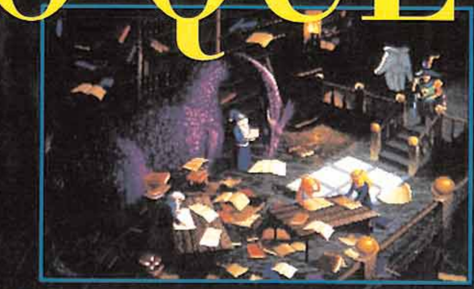


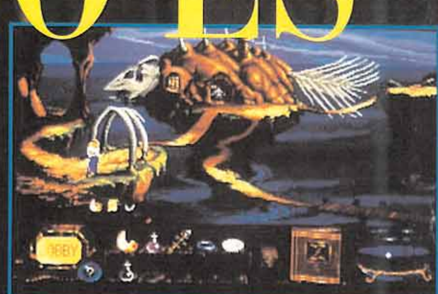


...TODO ES LO QUE NO ES









VERSIONES PC y PC - CD ROM

Westwood STUDIOS

Distribuido por:



